平成9年2月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第12巻第2号通巻188号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
February 15. 1997 No.188

GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

第10回読者が選ぶゲーメスト大賞発表！



新春ニューゲーム大会！

発売近し!?全キャラ公開！

ストリートファイターIII

今度は19キャラ！ そのすべてをお見せしましょう！

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

人気シリーズ最新情報！

鉄拳3

ウォーザード
バーチャファイター3
ストリートファイターEX

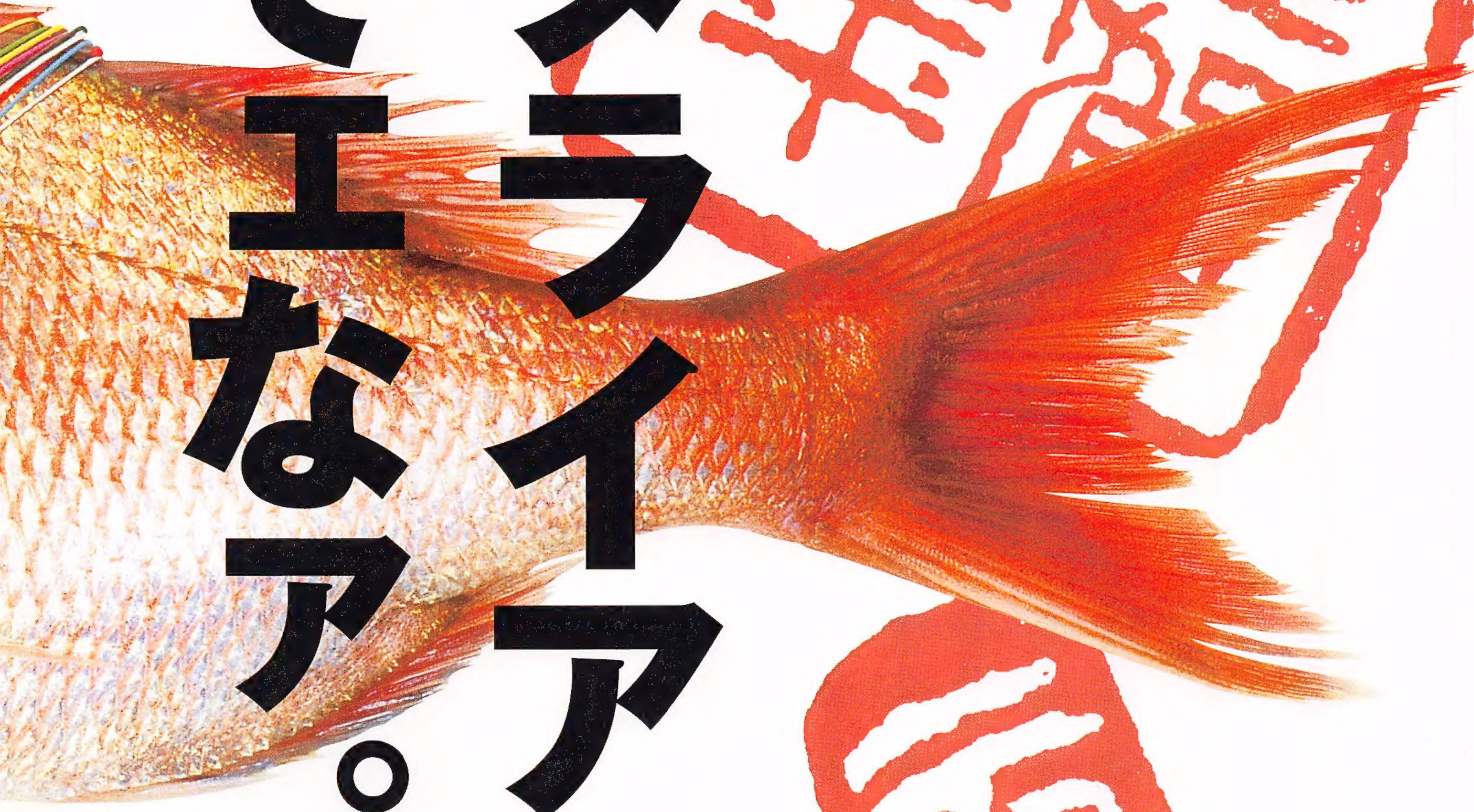
これぞ激勝攻略総報告!!

サムライスピリッツ天草降臨
X-MEN vs. STREETFIGHTER
わくわく7／DEAD OR ALIVE
ライデンファイターズ／蒼穹紅蓮隊／レイストーム
セガツーリングカーチャンピオンシップ
ティンクルスタースプライツ
／ほか

1997
1.30/2.15
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen

特別付録
メーカー描き下ろし満載！
1997ゲーメストカレンダー

Gダライアスに出てエなア。



謹賀新年

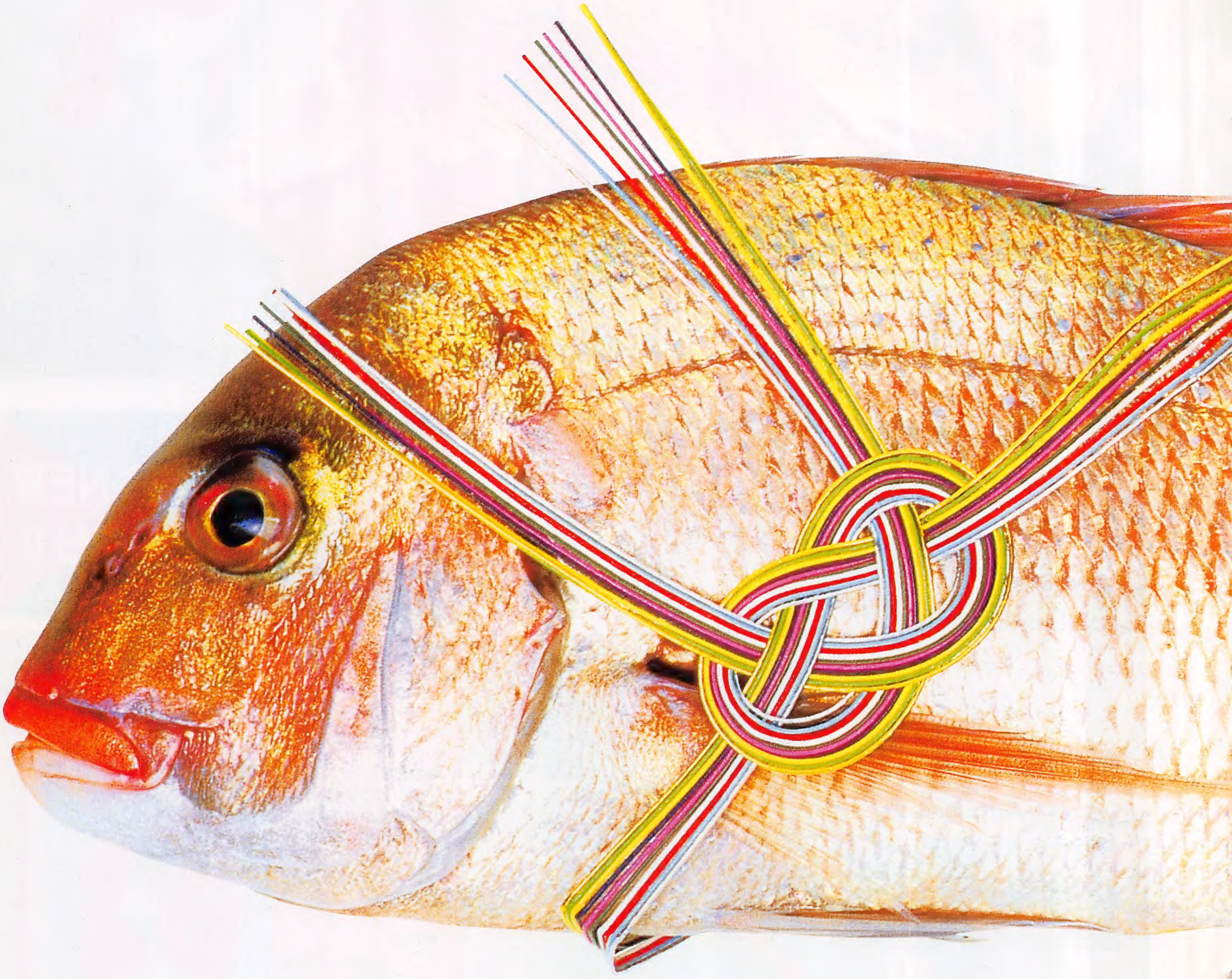
元旦

ケはもちろんインターネットも
て頭の中が)、青くなったり
ちに待った「Gダライアス」発売
ーパーファミコンで蘇るし、
くらいの勢いで、アミューズメント界に
いますよう、宜しくお願いします。

います。

ズンタタレコードの情報が52ページにあるぞ！見逃すな！！

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO®





DARIUS

遊びのネタとびきり新鮮、1997年。

プレイヤーを氾濫させた「サイキックフォース」、実車の疾走感にシビれまくった「サイドバイサイド」、カラオ
お茶の子さいさいの「メディアボックス」の登場など・・・赤くなったり(興奮で顔が)、白くなったり(夢中になっ
(ショックで顔が)と、いろいろ楽しんでくれて、本当にありがとう。翻って1997年。シューティングファンが待
というビッグニュースも。それから、プレイステーション版「レイストーム」や、昭和の名作「アルカノイド」もス
ズンタタレコードも快調に突っ走りそうだし、今は内緒の隠し玉もあるし・・・一体どーなってるのって言われる
衝撃をあたえたいと思っています。そんな訳で、1997年も鯛頭、じゃなかったタイトーを可愛いがってくださ

株式会社タイトー®



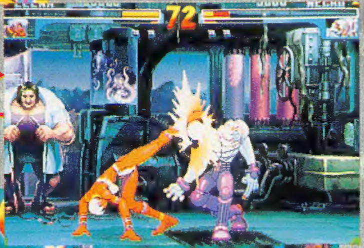
ついに我々の前にその姿を現した「ストⅢ」。紹介第2弾の今回は、これから熱き闘いを演じていくことになるであろう新キャラたちのプロフィールを大公開!!

HERE COMES NEW CHARENGERS !!

誇り高きサバンナ部族の娘。足技の格闘技カポエイラを使う。カポエイラは非力を補い、リズムに乗った動きで相手を撹乱、チャンスをうかがう。アフリカ出身。



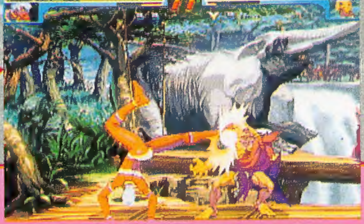
エレナのスクラッチホイールが火を噴く!!



ネクロの後頭部にエレナの回し蹴りがヒット。立ち大キック系の技だろうか?

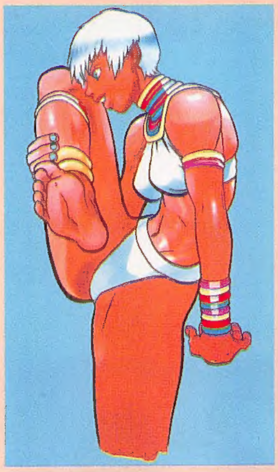


エレナがスーパーアーツのスピニングビートを始動。



エレナの技はどれもリーチが長そうだ。

ERENA エレナ

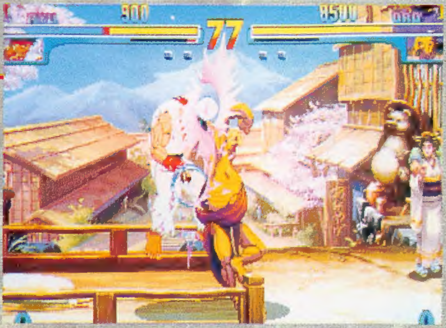


●家族
アフリカのサバンナに生活する小さな部族の族長の末娘。族長の父は、青年時代にフランスの大学に留学し博士号をもつ。

●性格
アフリカの厳しくも優しい自然のもと、博士号を持つ父に一人娘として可愛がられて、おおらかに育った。尊敬する父のように留学生として世界で勉強するのが夢。何事にも感動と感謝の念を忘れない女の子。

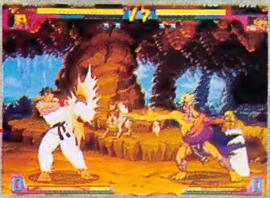
●格闘スタイル
天性のバネを生かし、足技の格闘技カポエイラを使う。足技カポエイラは女性の非力を補い、男性との試合でもパワーで引けを取らない。リズムに乗った流れるような絶え間ない動きで、相手を牽制または撹乱しつつ、チャンスにはスピードの乗った蹴りを叩き込む。

これは「鬼やんま」と呼ばれるアッパーカット型の技。





オロの踏みつけ。なんか豪鬼っぽい?



日輪掌がリュウをとらえる。

齢140歳を越えた仙人。仙気をためてからの必殺技は、常人には考えられないものがある。アマゾンの洞窟で拾ってきた動物と暮らす。

ORO オロ

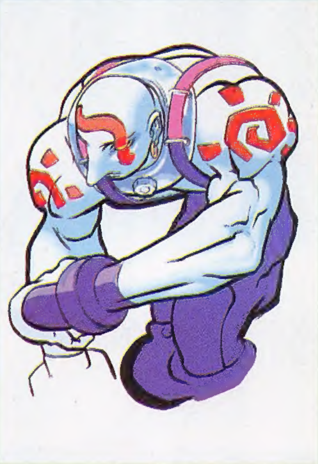


●家族
齢140歳を越え、アマゾンのジャングルの洞窟に住む。日系人らしいが詳細は不明。仙術を極め仙人となる。

●性格
少々とぼけたようにも見えるが、執着心が希薄なだけで、能力的にはすべての面で常人の数倍の能力がある。暇つぶしに仙術の後継者を探す旅に出る。

●格闘スタイル
人の数倍の経験と衰えぬ運動能力が、彼に自由で自然な体裁きをさせる。一見すれば無駄にも見える動きにも、付け入る隙は皆無に等しい。
体術修行を好む彼だが、仙術を極める彼を本気にさせるほどの相手はいなかった。対戦相手の不足に思案の末、仙術により自らの利き腕を封印。普段から片方の腕だけで生活している。
なぜか食事の時、お箸を持つ時にだけ封印が解ける。また、寝てる間に封印した腕が入れ替わっている時もある。

NEKURO ネクロ



●家族
ロシアは湖のほとりの寒村に生まれる。二人の兄に妹一人の四人兄弟の三男。ソ連崩壊以後、村を出てモスクワ近辺をうろうろしているところを、ギルの組織と接触することになる。

●性格
激動のロシアで自由への希望が先行し過激になりがちだが、実のところ義理堅く、自然体で生きる男。

●格闘スタイル
秘密組織に兵器人間の実験体としてDNA改造され、肉体に超人的な柔軟性を与えられた。その超能力を生かすための戦闘術は、コンピュータによって構築され、サイバー技術によって脳に一度刷り込まれたものである。

その四肢のリーチは常人の倍を誇り、操る格闘技は身体能力をフルに生かすようにコンピュータにより創造されたものである。ロシア出身。



体全体を使うネクロの電磁ブラスト。

SEAN ショーン



●家族
ブラジルのごく平均的な家庭に育ったスポーツ万能少年。格闘大会でケンの闘う姿に感動した彼は、弟子入り志願でケンを追いかける。

●性格
負けず嫌いの熱血少年、たとえ今日負けても明日は勝つ、が信条。日系人の祖父に躾けられ一応のところは礼儀正しい。

●格闘スタイル
ケンの闘い振りを理想として攻めまくるが、ケンほどの技の切れがあるわけではない。結果としては攻めているようでも、自らも結構パンチをくらったりしており、無傷では勝てないようである。
いずれはオリジナルの必殺技を持つのが夢。

ケンの押しかけ弟子。技はまだまだだが、天性のバネと運動神経、そしてハングリー精神は百戦錬磨の格闘家にも気を抜かせない。ブラジル出身。現在はケンと行動を共にする。



ダン…じゃなかった、ショーンの竜尾脚。浴びせ蹴りの一種といったところか。



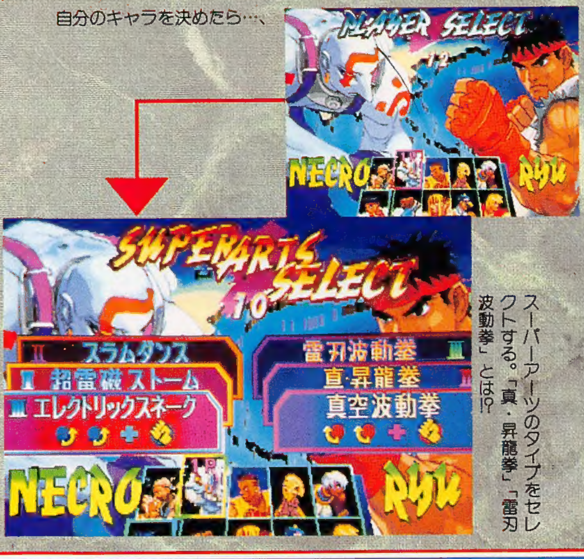
スーパーアーツ状態の技、ハイパートルネイド。

見よ、これがストⅢの最新画面だ!

ここからはカプコンが送ってくれた、ストⅢの最新画面の数々を一挙大放出!!なかには新システムの「ブロッキング」に関する連続写真も…。

●プレイヤーセレクト画面

自分のキャラを決めたら…、

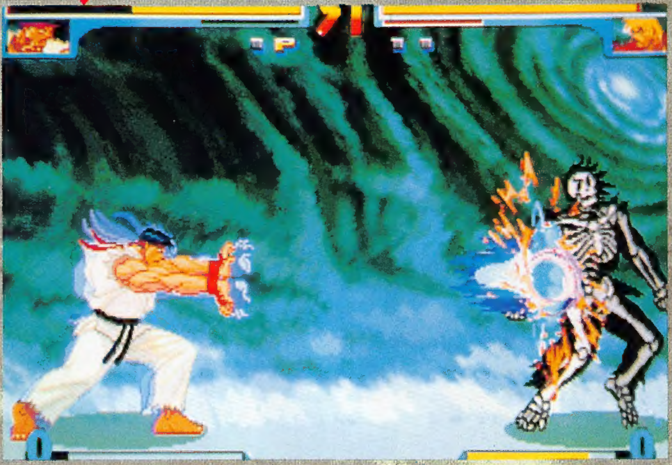


スーパーアーツのタイプをセレクトする。「真・昇龍拳」「雷刃波動拳」とは!?

●アクションシーン



ストリートファイターシリーズといえば欠かせないのがこの一人。



一見すると真空波動拳のように見えるが、ケンは感電中。まさかこれが雷刃波動拳なのかあっ!?



ケンが思い切りフックのような技を繰り出す。



リュウの竜巻旋風脚、ケンのファイヤー昇龍拳が激突。



アレックスがスーパーアーツのハイパーボムであけぼのフィニッシュ!!



巨体にわりに身軽なアレックス。フライングクロスチョップで空中戦もこなす。



ダッドリーのスーパーアーツ「ローリングサンダー」。拳闘でこの名前とくれば…。



ダッドリーのストレートパンチ。バイソンと闘わせてみたいね。

●勝敗デモ画面



誰が相手だろうと、手を抜かないぜ

あ〜あ、泣かしちゃったよ。ザンギエフにいいつけるぞ!!


次のトライを待ってるぜ！

ぐお〜、強烈な極悪スマイルを浮かべるケン。ショーンもボコボコです。生え際も若干後退ぎみ。



もうダウンとは…
見物客に失礼ではないのかね

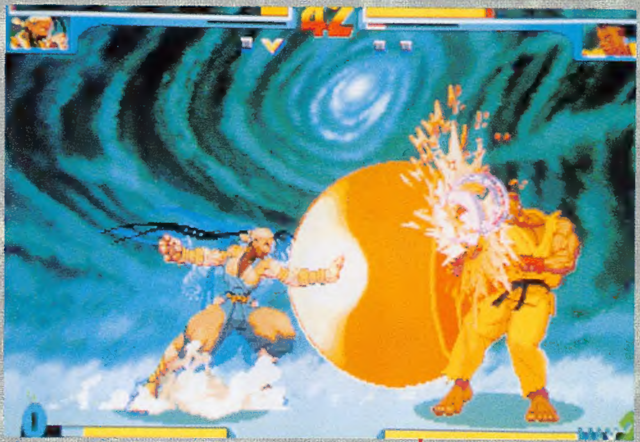
とてもダンディなダッドリー。くどいようだが、後ろにいらっしゃるのが執事さんだ。

●ブロッキング


リュウの回し蹴りをアレックスがブロッキング!!


アレックスが攻撃開始するが、リュウはまだ動けないことに注目。


そして硬化中のリュウに反撃が入る。このシステムは次号以降で詳しく解説するぞ。

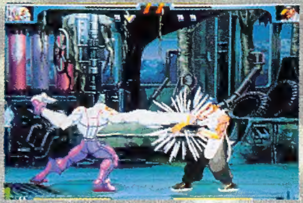

いぶきの鎧通しが炸裂!!


ユンの転身穿弓腿。



ダッドリーの後ろに注目。彼が執事さんである。


無数のくないを投げる霞朱雀。


ダルシムもびっくり、ネクロの伸びる腕をブロッキングするショーン。


気の力で衝撃を生み出す虎撲子。


槍雷連撃をダッドリーに叩き込むユン。


ダッドリーのマシンガンブローをくらって思わずビヨーン、のネクロ（何でできてるんだろう…）。


下から突き上げる穿弓腿。


波動拳をブロッキングするショーン。

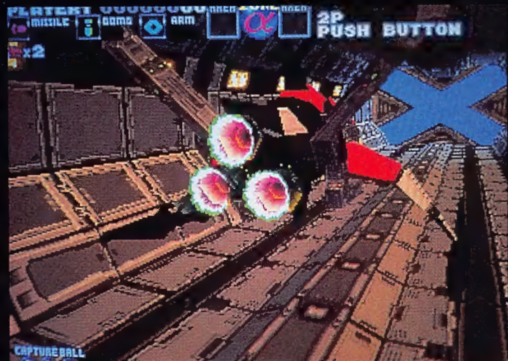
「まて次号!!」

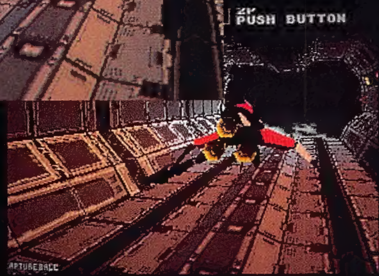
魚と宇宙とボールとビーム



前号に続き、Gダライアスの続報をお届けしよう。遂に画面写真公開だ。

担当：C·LAN





シルバーホーク発進のシーン。こういった演出がたくさん挿入されるとのこと。

Gダライアスの紹介も今回で3回目。今回は1面（ゾーンα）の写真を何枚か入手できたので早速見ていただきたい。

今後も発売まで続報が入り次第このゲームを取り扱っていくつもり。期待してほしい。

各面2倍のボリューム エリア選択システム

前号まででお伝えしたとおり、Gダライアスでは通常のゾーン分岐の他に、各ゾーンごとに2つのエリアに分岐するシステムが取られる予定である。

これはつまり、1つのゾーンが2面分あるということを意味するわけで、単純に考えてこれまでの2倍のボリュームを持っているということがいえる。

同じルートでもエリアの選び方によって何倍にも遊び方が広がっていく…Gダライアスは、これまで以上に深遠な世界を持ったシューティングになりそうだ。

ともあれ、詳細をお伝えできるまで待っていてくれ。



遠くまで伸びる施設のパイプが広漠な空間を演出する。



鮮やかな紫の建造物を背景にシルバーホークは優雅に飛ぶ。

キャプチャーシステムの変化

前回も少しだけお伝えしたキャプチャーシステムだが、今回は順を追ってもう少し詳しく説明していこう。

ボンバーからキャプチャーボールへ

ダラ外で初めて導入されたのがキャプチャーシステム。中ボスの頭部にあるボールをはがし、それを取ることで味方にすることができた。

それが今回は大きく様相が変わり、より進化したシステムになって帰ってきた。

まずキャプチャーの仕方だが、これがいきなりダラ外と大きく異なる。ダラ外でいうボンバーアイテムが「キャプチャーボール」になり、これを飛ばして敵にぶつけることでキャプチャーが成立するのである。キャプチャーボールはストック制で、使い切るとなくなってしまう。

基本的にボス以外の敵はキャプチャーすることが可能で、成功すると味方にすることができる。



岩壁をくりぬいて作られたらしい基地？どんな敵が待ち受けてるのか。



左下に見えるのがキャプチャーボール。これを飛ばして敵をキャプチャーする。ストック制だ。

キャプチャー後の行動

ザコなり中ボスなりをキャ

プチャーした後は、そのまま放っておけば自機を護衛しつつ攻撃してくれるが、Gダラでは2つの別な行動がとれる。

①キャプチャーボム

操作系はまだ未決定だが、キャプチャーした敵をボンバーとして飛ばすことができる。これがまず1つ。これがいわばダラ外のボンバーに当たるものだろう。

②ビーム

そしてもう1つが、おそらくGダラ最大の特徴になるであろう「ビーム」にするという方法だ。

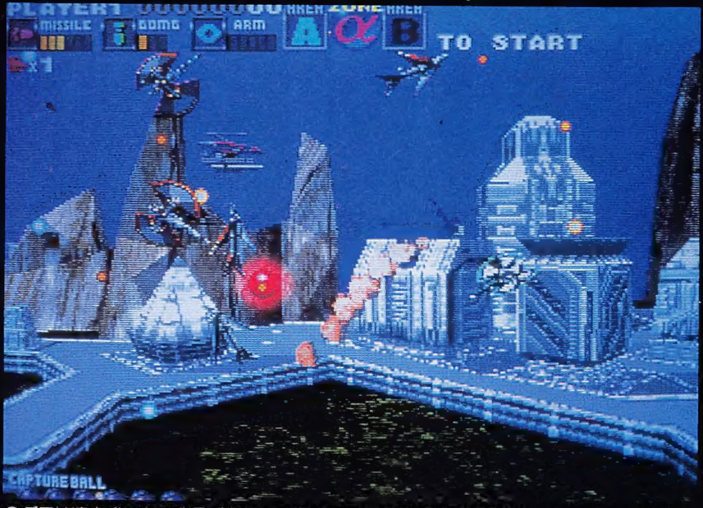
キャプチャーした敵には個々に潜在エネルギーのようなパワーがあり(未表示)、それに応じた強さのビームとして発射することができるのだ。メタルブラックのようなエネルギー干渉もあるらしいが、Gダラは必ず後出し有利。これが「カウンタービーム」と呼ばれるシステムだ。

美麗なビジュアル効果にも期待大!!

ダライアスシリーズの大きな魅力が、きれいすぎるグラフィックとそれにマッチしたサウンドである。

サイキックフォースやレイストームを生んだFXボードが、今回どう生かされるのか非常に楽しみなところ。少なくとも写真を見る限りタイトー開発陣は気合十分、意気込みがひしひしと伝わってくる。特にボスは、一刻も早く動いているところを見てみたい気にさせてくれる。

発売まではまだ結構間があるようなので、コンシューマ機のダラ外でもやって興奮を抑えよう（なお、この記事は開発時のもののため、発売時に若干異なる場合があります）。



Gダラは遠心感のある背景が多い。これを活用した演出効果に期待！



でででででけえ！大迫力で目の前を通過するボス。出現シーンの凝り方も半端じゃない。



遂にお出まし！のαゾーンボス、エグリップス・アイ!! 見ているだけでワクワクしてくる。



前後左右手前奥。あらゆるベクトルからボスが迫り来る！



ボスは奥、そしてシルバーホークも少し奥を向いている。立体的な攻防がなされるようだ。

ついに"あの"2ラインバトルが蘇る!

Real Bout SPECIAL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

餓狼シリーズを特徴づけている「ライン」のシステムが"2"、"スペシャル"の2ラインに。ところで「あの人」は出ないのかぁ〜!?

はじめに操作系の説明をかるくしておこう。

基本的なところは「リアルバウト餓狼伝説」とほぼ同じ。8方向レバーで操作し、前ダッシュ、後ろダッシュ（飛び退き）、上方向に短く入れる小ジャンプ、長く入れる大ジャンプでキャラを操作していく。

ボタンのほうは…。

［Aボタン］
パンチ。小パンチだと思ってほしい。

［Bボタン］
キック。小キックだと考えよう。

［Cボタン］
威力大攻撃／対ライン攻撃。

［Dボタン］
ライン移動。

…となっている。このなかで「対ライン攻撃」と「ライン移動」に関しては、別に説明が必要だろう。

2ラインシステムとは?

「リアルバウト餓狼伝説」のときは、本来のラインの手前と奥に、それぞれ特別な"一時退避用"のラインが存在した。それは「スウェーライン」と呼ばれるもので、これを軸にした「オーバースウェーシステム」では、あくまで主戦場は"本来の"1ラインのみだった。

しかし今作は、名称もスウェーラインから「バトルライン」に一新し、闘いの舞台となるライン数も"計2ライン"となる。

具体的には、手前のラインがなくなり、Dボタン（ライン移動ボタン）を押すと「奥ラインへ移動する」。そして前作と決定的に違うのは、「奥ラインへ移動しても、一定時間で元のラインへ戻ることがな

ライン移動（上部分）



Dボタン（下部分）

ライン移動パンチ攻撃（上部分）



Aボタン（下部分）

ライン移動キック攻撃（上部分）



Bボタン（下部分）

対ライン攻撃（上部分）



Cボタン（下部分）

対ライン必殺技（打撃）（上部分）



特定の技のみ（下部分）

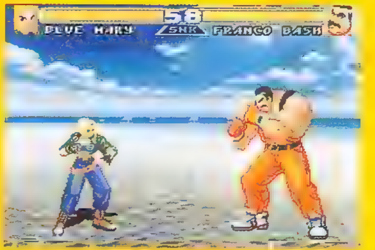
対ライン必殺技（飛び道具）（下部分）



特定の技のみ（下部分）

※画面は開発中のものです

これが普段の通常ライン。Dボタンを押すと…、





奥ラインへ移動する。今回はこの2ラインのみ。

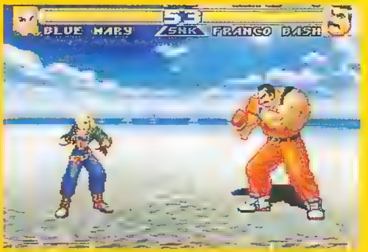
くなった」という点だろう。

これはどちらも「主戦場」となるからで、したがって奥ラインにいても、自由に歩くことやジャンプすることだってできる。また、違うラインからの攻撃をガードすることもできるようになったのだ。

パワーゲージも見やすく扱いやすくなりました

パワーゲージの存在価値、意味合いには、いまのところ変化なし。ただし表示が見やすくなったおかげで、「ブレイクショット（ガードキャンセル）」等を狙いやすくなった、といった細かな変更点はある。

2人とも奥ラインにいることだってできるぞ。





奥ラインで闘うこともできるのだ。

また前作では、通常技を当てるか必殺技を出すかしないとゲージを増やすことはできなかったが、今回は攻撃をガードさせても溜まるようになったぞ。

そして溜まっていたパワーゲージは、「Hパワー→Sパワー（Pパワー）」と段階的にアップしていく。

ちなみにヒートパワーというらしい。

【Hパワー】
ブレイクショット可能状態。

【Sパワー】
満タンだ。つまり超必殺技使用可能状態を示している。

【Pパワー】
体力を減らされて赤くなってパワー満タンだと、Pパワー。超必殺技が使える状態だ。

ダウン回避&コーナーバトル

ダウン回避とは、転ばされたときや吹っ飛ばされてダウンするようなとき、こんなときにコマンドを入力しておくことで、「ダウン後すぐに、別ラインへ移動して起き上がる」回避システムのこと。

ただし、投げ技、超必殺技、潜在能力、ガードキャンセル技を受けたあとは受け付けてくれないのであしからず。また、ダウン回避するのを読まれて対ライン攻撃などをされることもある。万能ではないので注意しよう。

「コーナーバトル」は、前作のリングアウトに変わる画面端のシステム。

各ステージには、両サイドに何かしら障害物が設置されている。「これに密着した状態のとき」に攻撃されてダメージを受けると、障害物にもダメージがいく。それが一定量を超えると障害物は破壊され、このときいっしょに吹っ飛ばされたプレイヤーは気絶してしまうのだ。

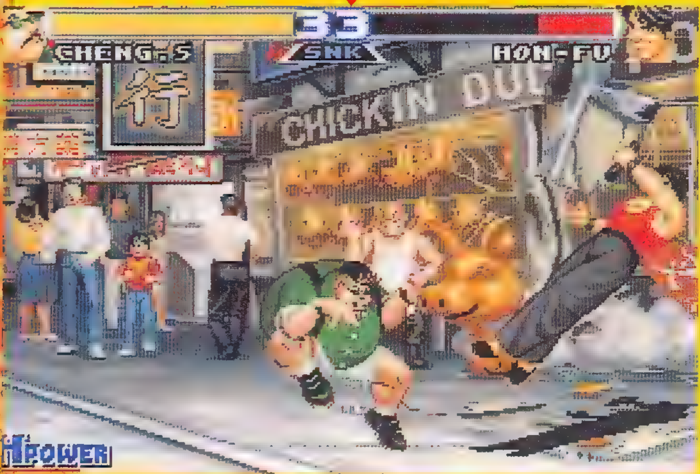
その後はステージが少し広くなっただけで、試合は普通に進められていく。リングアウトはないので安心していいぞ。気絶もこれ以外では起こらず、1ラウンドでは、最高2回までしか気絶しないことになるわけだ。

ちなみに破壊された障害物は、次のラウンドで復活するようになっている。

これで最後まで盛り上がれるぞ！



障害物に触れているときにダメージをくらうと、障害物にまでダメージがいってしまう。



そして障害物ごと吹っ飛ばされてしまうと…、



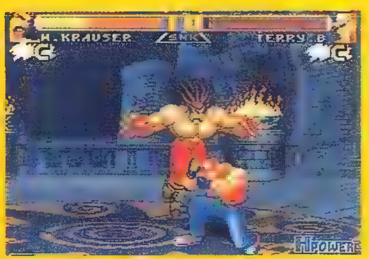
気絶してしまう。レバガチャで回復だ！

グラフィックがセンスよく一新

リアルバウトな狼たち

好評だった前作以上に魅力的なグラフィック。
愛だけでもやっていけそうで、ちょっと怖い。





ついに巨大化が可能に?



この絵は社交ダンス?だが身長が合わない。

ウォルフガング・クラウザー

しなやかながら強靭な体を持っていた以前に比べ、何ともいいにくい筋肉のつきかたをしたクラウザー。修行の方法を聞いてみたいものだ。もう以前のヨロイは着られそうにないね。そのぶん1つ1つの技は重そう。果たして以前使えた当て身やカイザーウェーブはどうなるのか早く知りたいところだが、帝王の力やいかに?

テリー・ボガード

何年たってもこのシリーズの主人公は変わることはない。長いリーチ、飛び道具、対空、接近戦、と何でもこなせた万能キャラ、それがテリーだ。格闘ゲームに慣れない人はまずこいつから使ってみよう。





右手で気を溜めての左手のアッパーか?



超必殺技は前作同様、いかづち。グラフィックは変化したぞ!



バシッと。レオタードがなくなってこんなにイカス技が!

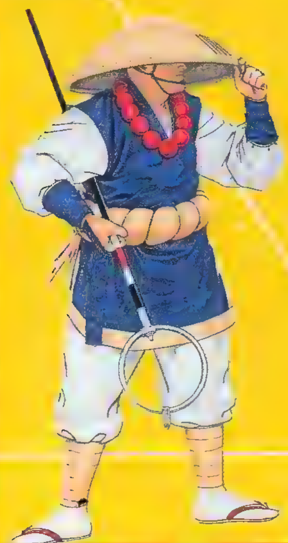


不知火 舞

ま、舞がよすぎる…。ビジュアル的によりかわいく、そして美しく成長した舞の魅力にキミは耐えられるか?遠立ちCがしゃがんでいる相手にも当たるようになり、使い勝手も格段に向上した舞。こいつは春から縁起がいいや。

望月双角

前作では、必殺技の多さが印象的だった双角。だが、今回は必殺技が少なくなった感じがある。しかし、怪しさは前作のままだぞー!



アンディ・ボガード

兄に比べてスピーディな動きが得意だったアンディ。毎回、恋人である舞に性能で負けていたので今回こそは頑張ってもらいたいものだ。RBでは強さの象徴であった蜘蛛絡みと超裂破弾がどこまで変わっていくかが気になる。以前同様に相手をスピードで撹乱するキャラになるのだろうか?





巨大な火の鳥が相手を襲う技なのか?

ボブ・ウィルソン





これが、ボブの新技だ！下段を高速で狙うぞ！

巧みな足技を使うカポエラの天才、ボブ・ウィルソン。前作同様アクロバチックな攻撃が多く、今回はさらに磨きをかけた。体全体を回転させながら滑る新技を覚えたが、果たしてどんな結果がでるのか？

タン・フー・ルー

ボガード兄弟の師匠である、タン・フー・ルー。中国拳法と「気」を組み合わせた攻撃は、小柄な体型に似合わず、パワフルなものばかりだ。



タンの飛び道具系必殺技！なんか強そうだ！





山崎竜二

新キャラの男性の中では最も人気があった山崎も、既に3作目。遠距離から相手を押さえつけていく蛇使いやギロチンなど、有無を言わせぬ牽制は残っていそうで安心だ。以前では近距離戦もそこそこではあったが、もうひと工夫ほしいところ。新技に期待したい。



今度は下にも伸び〜る!?



彼の趣味は釣りのようだ。顔もかわいい。



秦 崇秀



より真上に出るようになった天耳拳。重要ポイントだね。

崇秀といい閑丸といい、一部ショタ系キャラの女の子化現象は、個人的に非常に歓迎しますです。コンビネーションアタックからのしゃがみガード不可はなくなったけど、その分固めやすくなって、よりおもしろいキャラになっている。2ラインでこの子はどんな闘いをしてくれるのかな？



秦 崇雷



崇雷はより男の子らしくなった。ここにくらしいガキといったところか。機関銃のようなしゃがみAの連射力は落ちたけど、十分連続技にはなる。様々なマイナーチェンジが加わってるけどやっぱ兄貴は兄貴。前作の感覚で使っていけそうだ。

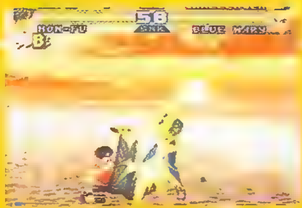


なんとジャンプC。新必殺技じゃないよん。

ホンフゥ



自慢のヌンチャクと博多弁を武器（?）に前作にも増して個性豊かになったホンフゥ。
今回は知り合いであるチン・シンザンとの対決も気になるところだ。



これは九龍の読み。この後の動きは今回はどうなるのか…？



こっ、これは痛そう…。よい子はマネをしないように…。

ビリー・カーン



前作で棒の長さを最大限に生かし、かなりの強さで暴れ回っていたビリー・カーン。今回ギース様がいないようなので、少々肩身が狭いが、そのギース様の分も頑張らなくてはならない。他のキャラも同じだが、新技や変更点が気になるところだ。



体力ゲージに注目。前作の潜在能力技が…。

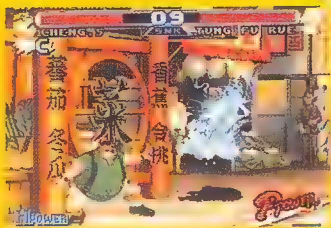
チン・シンザン



腹を蹴ると口から空気を出しながら空を飛びそうな体型のチン。腹よりも前に手足が出るのか不安だ。気功で何とか……かしてもらおう。
勝った後に現れる女性はもしかしてチンの…ですか？



バ　ルーンって感じ。



対空技にデコピンを使っているもようだが？

ジョー・東

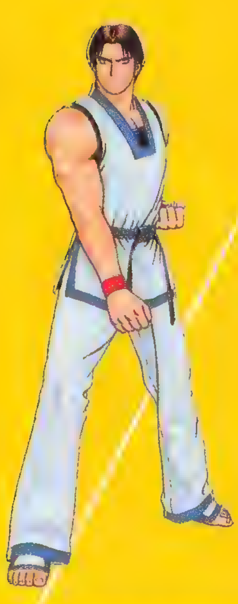


とうとう潜在能力で彼を呼ぶのか!?



「次の主役は俺だ」と言っておきながら、いつしか準主役の座も奪われそうな東。しかしハリケーンアッパーをからめたラッシュが強力だったことは事実。今回の竜巻はどのような動きを見せてくれるのか。そしてフェイントは？挑発は？性能以上に気になるところだ。もはやいくところまでいってもらいたいもの。

キム・カッファン

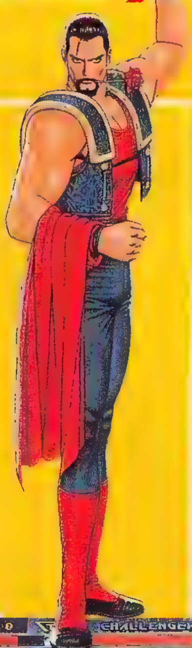


正義をこよなく愛するテコンドー男、キム・カッファン。いろいろなゲームに出て、回を重ねる度に、技にアレンジを加えるなどの修行を怠らないキムは、今回もはりきって修行してきたようだ。いつもと同じ技でも、追加攻撃が入ったり、演出が違ってたりしているぞ。それはそ〜と新技の存在が気になるところだ…。

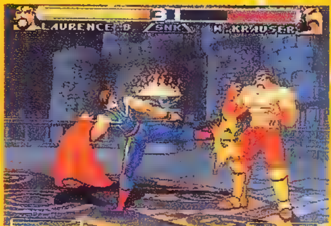


これはっ！鳳凰脚なのか〜！

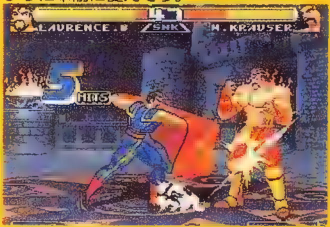
ローレンス・ブラッド



餓狼伝説スペシャル以来、久々に登場のローレンス。あの大きな体は今回も健在だ。
写真から見てもわかってもらえると思うが、その巨体+隠し持った剣から繰り出される攻撃はどれもリーチがありそうで、相手を遠くからチクチク攻撃していけそうだ。
もう一人のリーチのある武器を持つ男、ビリーとの闘いが楽しみでもある。



立ち大攻撃だ。ガロスペ時代の大キックのように牽制に使えそう。



今回のブラッディーサーベルは多段ヒット技？

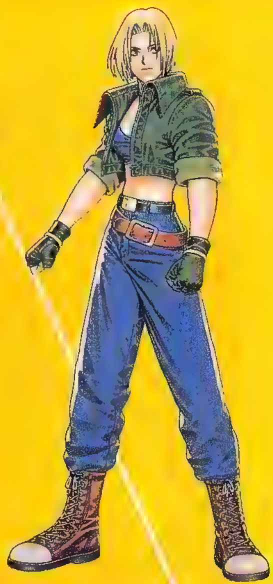


これはまさしくブラッディースピンでは？

ブルー・マリー



新しくなった、バーチカル。カッコよくなってるでしょ！



前作からスタンガンなどを使うようになり、ちょっと反則っぽい攻撃が見られたブルー・マリー。見た目がかなりカッコよくなっているので、新キャラのようで新鮮だ。またスピンフォールやバーチカルアロー、超必殺技や潜在能力も変化しているので、新しい闘い方が期待できるぞ。



マリーの新超必殺技なのか？うーん、楽しみだぞ！

ダック・キング



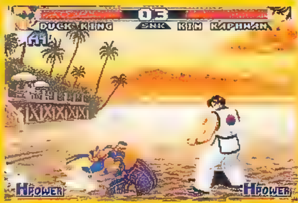
リアルバウト…、そしてスペシャルとくりゃ～俺の舞台だぜ。ってことでもちろん今回も永遠の親友Pちゃんと共に出場のダック。基本的にリアルバウトのときと変わらないように見えるが、果たして今回の潜在能力の実用度はいかに…。



ジャンプ大～昇り大は今回も連続技になりそう。いい感じ。



ダックと言えばコレ。ブレイクスパイラル！



ダックフェイク。この後吸っとく？

フランコ・バッシュ



大幅な変更がされ、ほぼ新キャラといった印象を受ける。昔の硬派なイメージはどこへいってしまったのだろうといった感じだ。ただそれに伴い（？）必殺技のモーションが大きくなったプラス派手になったようなので、体格どおりの動きは期待できそう。こいつを選んでまず行うことは挑発だ。





相手の腹部をつまむ技なのか？耐える山崎。試合中におなかを痛めてしまったようだ。



特別付録
「バトルアスリーテス 大運動会」ポスターカレンダー

年末スクープ!!

TOBAL 2 (PS)
DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵 (SS)
サイバーボッツ FULLMETAL MADNESS (SS)

ハンパじゃないぜ！ 徹底大攻略!!

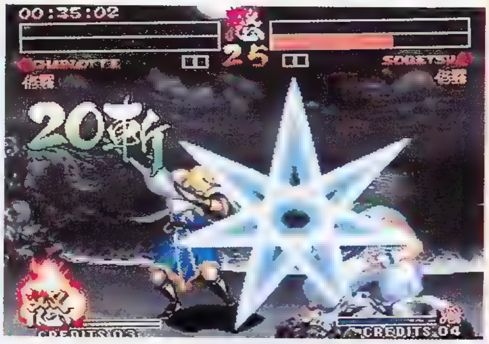
隠しキャラ＆技表を大公開
FIGHTERS MEGAMiX(SS)
目指せエンディング！ ラスボス攻略だ!!
サムライスピリッツ 天草降臨(NEO･GEO CD)
パーツのありかを一挙公開！
新スーパーロボット大戦(PS)
エッジマスターモードを大公開
ソウルエッジ(PS)
ついに感動の最終回…
ストリートファイターZERO2(PS／SS)
ついに隠しキャラが登場
電脳戦機バーチャロン(SS)
まだまだ続くぜ！ キャラ別攻略
ザ･キング･オブ･ファイターズ'96(NEO･GEO CD)
対戦モードでもっと熱く!!
マリオカート64(NINTENDO64)


▲ソウルエッジ ©㈱ナムコ

発売が待ち遠しい！ 新作速報!!

バイオハザード2（PS）／クローンズ・ゲート～九龍風水傳（PS）／TOMB RAIDERS（PS／SS）／バーチャパチスロII（PS）／キューブバトラー（PS）／FIGHTING NETWORK RING（PS）／ゼイラムゾーン（PS）／公開されなかった手記（PS）ほか

※内容等は変更になる場合があります。



▲サムライスピリッツ天草降臨 ©SNK

Vol.28
定価:500円
12月27日(金)発売

毎月第2・第4金曜日発売

GAMEST EX

アンニュイな気分が吹っ飛ぶ!

TEKKEN 3 TM

順当に新キャラの画面写真を入手!
こう言っちゃあ〜なんだが、
奴ら、カッコイイぞ!!

担当：帰ってきたチーム黒岩
文責：アディオスToshi

この号が発売されている頃には、もしかしたらロケテストが行われているのではないかと思われる、鉄拳シリーズ最新作『鉄拳3』。速報3回目となる今回は、遂に新キャラの画面写真を公開だ!

ただ、まだこれで完全にプレイヤーキャラが出揃ったとは言い切れないので、特に登場していない旧キャラ、ジャック−2やミシェール、それに全作の中ボスを待っている人は、あきらめないでチェックしていてほしい。今作は不明だが、前作のようにタイマー出現があるかもしれないし、ナムコのことだから、演出としてどこかにいることは十分考えられるぞ。

その血は争えない…
JIN KAZAMA

風間準を母親に持っているとはいえ、見た目は三島家以外の何者でもない!

三島一八と風間準の子。15歳のとき、自分が一八の子であることを知ると同時に母を失う。

仁は母を奪った闘神を倒すべく、平八のもとで修業に明け暮れる。

仁にとって平八は祖父であり、また信頼できる「師」であった。

それから4年、風間仁19歳。風間流柔術と三島流喧嘩空手を身につけた仁が今、一人の格闘家として立ち上がる。

一八の冷酷さ、平八の強暴さに惚れていたから鉄拳1、2とやってきた…。そんなプレイヤーが少なからずいる中で、3での彼らの——マイキャラとして——不参加に対する不満は、この風間仁が解消してくれることとなった。

ゲーム中での動きは、平八に師事しているということだけあって、間違いなくこれまでの三島家を継承しているものになるはず。

加えて風間準の血も引いているというからには、これまでの三島家にはなかった〝テクニカルさ〟が期待できる。

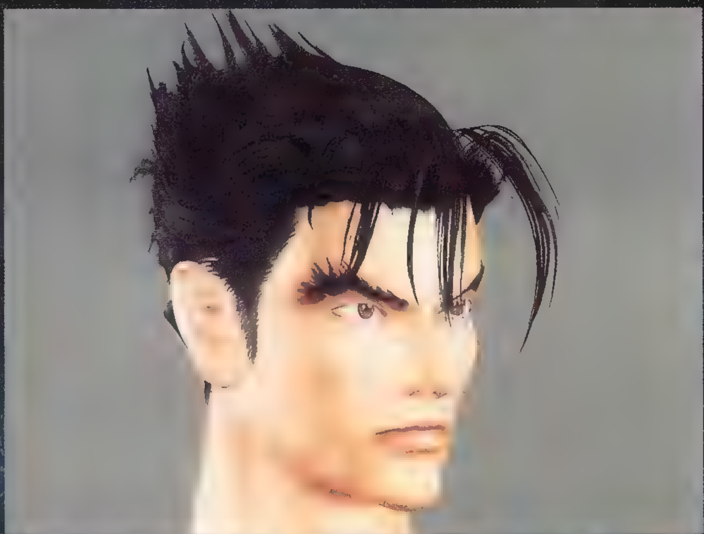
三島家をベースとしつつも、どこまでそれを盛り込み発揮できるかが、このキャラの見所と言っても過言ではないだろう。あと、性格もどっちを受け継ぐか…。



平八・一八にはなかったストレート系のパンチから…、



恐らく下段に。中段にいくものもある。



- ●キャッチコピー：**運命の稲妻**
- ●国籍：日本
- ●格闘スタイル：三島流喧嘩空手改、風間護身術(母親に教わったものと我流)
- ●年齢、身長、体重、血液型：19歳、180cm、75kg、AB型
- ●仕事：格闘家
- ●趣味：森林浴
- ●好きなもの：母の教え
- ●嫌いなもの：人を騙す行為



ジャンプしない螺旋龍刃脚のモーションといったところか…。



やっぱりジャンプしない。フィニッシュが映える。

もしかしてキリングホーク？

HWOARANG

彷彿させるは、もちろん、ペク・トーサン。でも、ちょっとリーも入っているような…。

テコンドー選手、ファン・スイル氏のキャプチャーによってできたキャラが、このファラン。

まだ、我々も画面写真でしかその存在を確認することはできないが、どんなキャラかと想像してみると…。当然、鉄拳2CPU戦、ロウの中ボス、ペク・トーサンが浮かび上がってくる。

ペクといえば、とにかく豊富な足技。パンチ系の通常技以外は、すべて足による攻撃で、中ボスにしては珍しく、



ペクよりも少し太め。ペクよりもパワーはあるか？

どのキャラにも類似した点のない、完全オリジナルキャラ。

特に印象深い必殺技は、ウイングブレードにハンティングホーク、ヒールエクスプロージョンといったところだろうか。

この3つの技の中で、現在公開できる画面写真で認められるのは、ヒールエクスプロージョンだ。

鉄拳2時代のこの技の性能



ひざが仁にヒット。ここからさらにスネを伸ばす。


素直なストレート蹴り。足が長い！


フラミンゴっぽい、このタメからは…。

を簡単に説明しておくと、まずガード不能技であること、ゆえに、攻撃判定が出るまでのモーションが大きく遅い。そして威力はガード不能技の中では40（普通は80〜100）と、低い部類に入る。

しかし、ダウン状態の相手に当てることが——確定で入る状況はほぼなかったが——

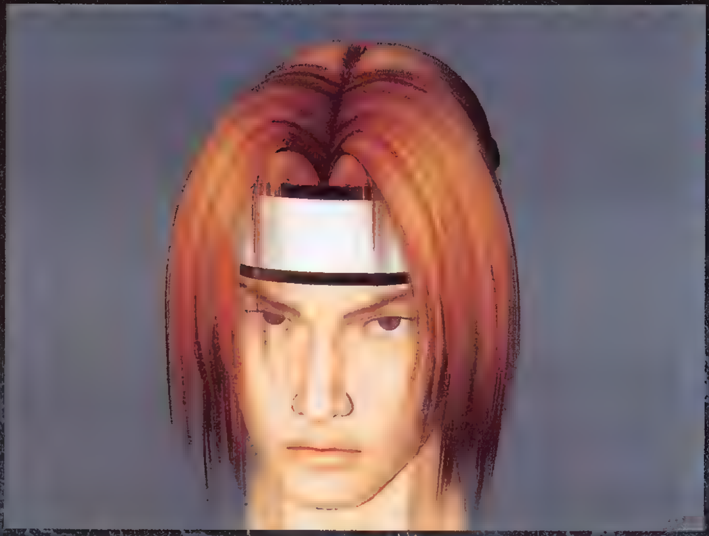
可能な点が大きな特徴。

1発ペク似とわかる技は、そのヒールエクスプロージョンぐらいしか確認できないが、フラミンゴムーブやキリングブレードに近い形態の技も、このページで見ることができるはず。ペクをやっていた人で今作でもやろうと思う人は真っ先に動かしてみてほしい。


かなり接近しているので、投げ技ではないだろうか？


そのまま、足だけで相手を叩きつけている。


こ、このモーションは、かのガード不能技、ヒールエクスプロージョンでは？
でもコスチュームは、リー・チャオラン？髪形も似てる。





こいつは完全オリジナルだ。この後、浮かすことができるぞ。
性能的にはウイングブレードの小型版といった感じ。

ヤバイぞ、この動き！
XIOYU

旧キャラの"血"をまったく引いていないのは、今のところこのキャラだけだ！

バックストーリーがまだわからないが、プレイヤーの視点から言わせてもらえれば、「ミシェールの代わりに出てきた女キャラ」というイメージがリン・シャオユウにはある。

そうなると期待したいのは、シリーズ通してゲーム上貴重な、下段技。これが豊富に常備されていてほしい。

画面写真を見ると、それとわかるのが1つだけある。中国拳法ではお馴染みの地掃腿だ。

達人、青本嘉男氏のキャプチャーが生かされ、地掃腿に限らず、全体的な動きの躍動感を、写真からも感じることができるはず。蹴り1つとっても、何かいいでしょ？

ほかに画面写真から見てとれる印象は、小柄ゆえに身体すべてを使った「跳ねながら」の攻撃が多いようだ。

これまでの鉄拳シリーズは地に足を着け「ドンッ」というような感じの攻撃が、ゲームの駆け引きの主要な部分を占めていた感があるので、オーバーに言って「空中戦」というのは非常に興味深い。

また、今回はコスチュームは1種類しか見ることはできないが、女キャラマニアにとってはもう一方のコスチュームも気になるところだろう。

ちなみに、新キャラはこのシャオユウとファランだけではないと思われる。というか、絶対にそんなはずはない。

パンクラスの鈴木みのる氏とカポエラのマルーセロ・ペリーラ氏をキャプチャーした(12月／15日号参照)キャラがいるはずなので、最低でもあと2キャラ…。次号ではたぶん紹介できるだろう。



どういう必然性でこんなモーション…。



下段に移行している。やっかいなキャラになりそうだ。



この低さ、小ささがクセ者、しかも素早そう。



つまりは地掃腿。ミシェールの穴を埋めることができるか？



体に似合わず豪快な技を繰り出してくる。見た目はいいが、ゲーム中では…。



高々と上げた足で相手を浮かせてから…。



再び足先で蹴り直す。歌劇団も入ってる。





体当たり、突進系の技。とにかく姿勢が低い。この技、中段だろうけど、恐らく立ち白等をすかせるはずだ。

ポール・フェニックス


前号で紹介済み。ポールの肘系新技。

一八や平八を除いて、「最も鉄拳を知っている男」と言えば、このポールではないだろうか。今回も新技は突き上げ系の肘攻撃しか見ることができないが、割と完成されている感のあるキャラだけに、どちらかと言うと旧技のリニューアル度のほうが気になるところだ。

前回の大会は一八のもとに辿りつくまでの道中でクマと格闘し勝利を収めたが、そうこうしているうちに大会は終了、またもや優勝を逃してしまった。

ウィリー・ウィリアムスにあこがれて格闘技を始めたポールも、いまや世界の少年があこがれる格闘家となった。その後数々のトーナメントで優勝を果たすがポール自身は何か物足りなさを感じていた。

ポール46歳の春、一通の手紙が彼の元に舞い込む。それはあの「The king of iron fist tournament」第３回開催の通知だった。

この19年間修業を怠った日はない。体調も万全。そんな自分が負けるわけがない！ポール46歳、死角なし！


前作なら、ここで返し技を入力するはず。今回もあるか？

- ●キャッチコピー：**超熱血格闘家**
- ●国籍：アメリカ
- ●格闘スタイル：柔道をベースとした総合格闘技
- ●年齢、身長、体重、血液型：46歳、187cm、81kg、O型
- ●仕事：いまだに無職、宇宙一を目指し修行中
- ●趣味：バイク
- ●好きなもの：ピザ、ガソリンの匂い
- ●嫌いなもの：日本の高速道路（前大会中大渋滞に巻き込まれた）



フォレスト・ロウ


微妙に、まったく新しい技だが、初めて見た気がしない。

前号までマーシャルだと思っていたロウは、実は2代目のフォレスト・ロウだった…。つまり別キャラということになるが、新技は「いかにも」だし、何より外見がクリソツ。マーシャル・ロウを使っていた人が間違いなく、すんなり入っていけるだろう。でもいい意味で裏切られたい気も…。

マーシャル・ロウの２代目。父を経営する道場で修行に励むが、まだ他流試合は父の言い渡しにより禁止されている。

この道場には３ヵ月に一度必ず父マーシャルとの勝負にポール・フェニックスが訪れる。例によってまたポール・フェニックスがやって来たが、いつもといささか状況が違った。なぜなら、父マーシャルが新設道場建設のため留守にしていたからである。

ポールはフォレストを「修行に出よう」と誘い、迷っている彼を無理やりバイクの後部座席に乗せ走りだす。

修行と聞かされて来たのに、ポールは「The king of iron fist tournament３」に出ようと言う。

父に試合を禁止されていることを話したが、ポールは「おまえは親父よりスジがいい」とおだてる。

悩んだフォレストだったが、自分を試してみたくもなったし、自分が父の道場を継ぐにふさしいか確かめるチャンスでもあった。父の忠告を無視し、フォレストは大会出場を決心する。

父マーシャルが帰宅後、ポールの書き置きを見て激怒したのはいうまでもない。

「息子泥棒！」



- ●キャッチコピー：**蘇る炎の龍**
- ●国籍：アメリカ
- ●格闘スタイル：マーシャル・アーツ
- ●年齢、身長、体重、血液型：25歳、177cm、66kg、B型
- ●仕事：マーシャル道場２代目師範（の予定）
- ●趣味：買い物
- ●好きなもの：クレジットカード（ポールの大会参加資金を肩代わりしたうえガソリン代を払い続けている）
- ●嫌いなもの：バイクの２人乗り（ポールの運転が怖い）


これも、ね。多分、投げ技。威力から見て通常投げか？

レイ・ウーロン


全モーションを見てないので何とも言えないが、レイらしくは…。

我らライター陣の中で、鉄拳2のときに最も評価の高かったのが、このレイ。特筆すべきはそのモーションで、実に自然で滑らか。そして狼牙を中心とした戦術に、マニアックな空中コンボ。中国返還で何かと慌ただしいとは思うが、ぜひその辺を継承して登場してもらいたい。

前回の大会でブルースをあと一歩まで追い詰めたが逃してしまった。大会後ブルースが帰国のために乗っていた飛行機が墜落。一八の部隊が口封じのため、故意に起こした事故ではないかという噂も流れたが、レイは偽装事故ではないかと思い、ブルースの死を疑っている。

それから19年、レイは国際的な犯罪の数々を解決し続ける。45歳とは思えないそのひょうひょうとした身のこなしから彼は「スーパーポリス」の愛称で皆に親しまれ、そして世界の犯罪組織はその名を最も恐れた。

そんな時、指折りの格闘家が失踪する事件がレイの管轄内でも起こりはじめる。

調査を進めているレイの元に三島財閥の長、三島平八が訪れ「The king of iron fist tournament３」参加を依頼する。

レイは平八が大会参加を依頼する理由が理解できなかったが、「参加すればすべてがわかる」という言葉により参戦を決意する。


キングがボディプレスで襲いかかる。何で押し返す？

- ●キャッチコピー：**スーパーポリス**
- ●国籍：中国
- ●格闘スタイル：五形拳を主軸とした各種拳法
- ●年齢、身長、体重、血液型：45歳、175cm、65kg、A型
- ●仕事：警察官
- ●趣味：映画鑑賞、昼寝
- ●好きなもの：SONY製品（CMに出演したこともある）
- ●嫌いなもの：犯罪、悪人



キング

キングが経営する孤児院で育った少年。彼が24歳の時、キングは何者かによって殺されてしまう。光を失った孤児の中、彼は孤児院経営のためマスクをかぶる。しかし、子供の頃見よう見真似で覚えた技だけでは強くなることができない。
苦悩しながらもリングに上がる彼の前に、キングの跡継ぎの噂を聞いたアーマーキングが訪れる。
そしてアーマーキングは彼のセコンドにつく。アーマーキングはキングを死に追いやった人物が誰なのかを知っていたが、それよりも今はこの24歳の青年を強く育て上げることが、キングへの友情だと考えた。
4年の歳月が流れた今、青年はキング2世として立派なレスラーに成長した。そして、彼はそこでキングを殺した人物が「闘神」であることをアーマーキングから知らされる。彼の震える拳に流れるアーマーキングの涙。彼は黙ったままアーマーキングの手をとり、そして大きくうなずいた。
今、世代を超えた友情がここに蘇る。

何と、ロウに続いてキングも中身は"野獣神父"ではなかった…。しかも、このキング2世はキングの技は見よう見真似+コーチはアーマーキング。となると、アーマーキングとキングの融合キャラ? あの多彩な投げ技に、ブラックスマッシュが加われば、まじで最強だ!


随分、大形な肘攻撃。小振りなほうがいいぞ。



●キャッチコピー：**アンガー・オブ・ビースト**
●国籍：メキシコ
●格闘スタイル：レスリング
●年齢、身長、体重、血液型：28歳、200cm、90kg、A型
●仕事：プロレスラー、孤児院経営
●趣味：子供たちを喜ばせること
●好きなもの：アーマーキングと交わす勝利のビール
●嫌いなもの：子供の涙


水平チョップか?背中の"悪"はアーマーキング譲り。

ニーナ・ウィリアムス


ディバインを手でやる感じだと思うが。

格闘ゲーム界初のオバハン(ババアはいた)キャラが登場!と胸をトキメかせていたのに、そんな理由でまだ22歳。こうなると、増々レイと特に鉄拳1からいるポールは貴重だ。ウ〜ン、エンディングが見たい。恐らく…。新ボードだし、PS版だけじゃなくアーケードでもあるかもよ。

前大会中に、一八暗殺指令を受けていたが姉妹喧嘩に夢中で失敗。ニーナとアンナは一八の部隊に囚われ、ボスコノビッチが開発したコールドスリープ試作機第2号の実験台にされてしまう。
2人は目覚めることなく15年経過。
その頃平八の私設平和部隊「鉄拳衆」が「闘神」を発掘。その「闘神」の波動がニーナの魂を呼びさました。闘神に操られるまま、ニーナは「風間仁」を標的にする。再び暗殺者として………。


打ち上げる。何か、人が変わったみたい。

●キャッチコピー：**サイレント・アサシン**
●国籍：アイルランド
●格闘スタイル：骨法、合気道をベースとした暗殺格闘術
●年齢、身長、体重、血液型：22歳、161cm、49kg、A型だったがコールドスリープ中に変貌
●仕事：風間暗殺（操られている）
●趣味：記憶辿り
●好きなもの：記憶になし（でもミルクティーは好きかもしれない）
●嫌いなもの：記憶になし（でもアンナは嫌いかもしれない）



吉光

永久機関の完成型をみたボスコノビッチは、長年の夢であった自分の娘の再生と不老不死の研究を開始した（娘は自ら開発したコールドスリープマシンで保存している）。
吉光は卍党の首領としてボスコノビッチの研究資金繰りと、貧しい人の救済を続ける生活をしていた。
ある日町で、世界有数の格闘家失踪事件を耳にした。吉光はさほど気にせずいつもどおり研究所を訪れたがボスコノビッチ博士の様子がおかしい。
ボスコノビッチは研究中の事故で謎の病原体に冒されていたのである。ボスコノビッチ博士いわく、研究を完成させ娘を再生するには今世間を騒がせている「闘神」の血が必要だという。ボスコノビッチは娘の再生研究中に「闘神」の存在を知ったらしい。
自分の命の恩人であるボスコノビッチを救うためには「闘神」の血をなんとかして手に入れねばならない。吉光は大会参加を決意する。

シリーズを追うごとにロボット化が進む吉光。前作もほとんど人間であることの痕跡はなかったが、今回は皆無。となると刀コプターで空を飛ぶ程度は、もはや生温い。きっと今作では広大なコスモを感じさせてくれるはずだ。いや、確証はないけど、とりあえず"切腹"を捜そう。


フック…かな?これが逆だと、卍裏拳だね。



●キャッチコピー：**からくり宇宙忍者**
●国籍：なし（元日本）
●格闘スタイル：卍忍術進化型
●年齢、身長、体重、血液型：?歳、178cm、63kg、O型
●仕事：卍党首領
●趣味：相撲観戦、ネットサーフィン
●好きなもの：ゲームセンター（特に新宿）
●嫌いなもの：悪人、対戦マナーの悪い人


攻撃を与えてから背後を取っている。しかもニーナはダウン!

相手もうまくなって楽しめる時期!

サムライスピリッツ 天草降臨

TM

今回のシステムは踏み込みと怒り。
本来サムスピは考えて遊ぶゲームなのだ。

前々回のお詫び「忘れてた訳じゃありません」コーナー

お詫び人：ジョッキー★笹岡

前々回の天草降臨の記事の中の「確定技特集」において、記事中「表を見てほしい」などと書いておきながら、その表にいないキャラがいるといった不祥事があったことを、初めにお詫びしよう。

言い訳すると非常に長くなるのであえて語らず、そのときにいなかった4人の不幸なキャラクターさんの、正しい表を載せてお詫びに代えさせていただきたい。

その不幸な4キャラとは、火月、右京、幻十郎、覇王丸の4人。4人とも結構面白いつながりかたをするキャラだっただけに、ここでもう一度前々回の記事をおさらいしていこう。

まず、火月は、14連斬から、六道烈火→炎邪覚醒という使えて見栄えのする連続技がポイント。

右京は、BBC→リンゴ→小ツバメというのが特殊で面白いところだ。もちろんツバメ六連もいけるぞ。

覇王丸は、羅刹の14連斬→凪刀→天覇断空烈斬や、14連斬→剛波（危険！）など。

幻十郎も、14連斬→藻桜華斬（これまた危険）などがつながる。くわしくは、前々回の記事を見てね（スマン）。

	防御くずし	BBC	14連斬	連ね斬り
覇王丸　修羅	弧月斬（大）、疾風弧月斬、中斬り、天覇封神斬	弧月斬（大）、天覇封神斬、烈震斬（小・中）	弧月斬、天覇封神斬、（12段目）	弧月斬、立ち中斬り、天覇封神斬
覇王丸　羅刹	弧月斬（大）、疾風弧月斬、中斬り	凪刀（端）、天覇断空烈斬	弧月斬、凪刀→弧月斬（端）、凪刀→天覇断空烈斬（端キャラ限）、天覇断空烈斬、剛波、（12段目）	弧月斬、立ち中斬り、天覇断空烈斬
幻十郎　修羅	三連殺（大）、光翼刃、14連斬（キャラ限）、BBC	光翼刃、五光、桜華斬	三連殺（小）、桜華斬、五光、（12段目）	立ち中斬り、五光
幻十郎　羅刹	三空殺、光翼刃、14連斬（キャラ限）、BBC、百鬼殺、裏五光	光翼刃、百鬼殺、裏五光（密着）	三空殺、桜華斬、裏五光、（12段目）	立ち中斬り、裏五光
火月　修羅	ダッシュ中斬り→大爆殺、中斬り（キャラ限）、AAA、ABC	大爆殺、焦熱魂（D・炎×2～3）、火炎撃	大爆殺、火炎撃（キャラ限）、（10段目）	立ち中斬り
火月　羅刹	ダッシュ中斬り、中斬り（キャラ限）、AAA、ABC	愚連脚、炎邪覚醒	六道烈火、愚連脚、六道烈火→炎邪覚醒、（10段目）	立ち中斬り、愚連脚
橘右京　修羅	立ち中斬り、ツバメ返し	ツバメ六連、非剣・ささめゆき→ツバメ返し（小）	鳳刀、ささめゆき、ツバメ六連、（12段目）	立ち中斬り、鳳刀、ツバメ六連
橘右京　羅刹	立ち中斬り、ツバメ返し、雲雀→しゃがみ大斬り（前）	陽炎、雲雀、ささめゆき・閃（端）、夢想残光霞	雲雀→しゃがみ大斬りorツバメ返し（端）、夢想残光霞、（12段目）	立ち中斬り、雲雀→しゃがみ大斬りorツバメ返し、夢想残光霞

サムスピの面白さとは!?
踏み込みの攻防

対戦が自分との闘いに終始してしまうのは悲しいこと。そんな楽しみ方しか見えなくなってしまった人に捧ぐ。

担当：珈琲　ふりーく

サムスピは間合いを深く楽しめるゲームである。キャラに武器を持たせたことと、踏み込み（ダッシュ）を採用したことにより、フィールドを生かした闘いが行える。これがサムスピのゲーム性のアイデンティティーであった。

天草降臨になり楽しみ方の幅が広がっても、その魅力は失われていない。しかし幅が広がったことにより、フィールドを使った遊び方を知らない人が増えてきたのも事実である。このあたりでフィールドを使う遊び方を司る「踏み込み」の概念を、おさらいしておこう。

なぜ踏み込みなのか

サムスピのキャラは武器を持って闘うため、キャラや技によってリーチの長短が大きく違う。そのためリーチの短い技で、長い技に対抗するには、すばやく間合いを縮めるシステムが必要であった。それが踏み込みである。

キャラが高速移動するシステムは、間合いの楽しみ方を一変させた。

キャラにはそれぞれの間合いに対応する技を持たせる。プレイヤーは間合いに合った技を出していく。相手がその間合いにいれば、ヒットするかガードされるかで問題なし。間合いにいなければ技がすかって手痛い反撃を受けるし、思ったより近間にいればダメージが減ったり反撃されたりする。技を出すことのリスクを大きくして、この遊び方をクローズアップしたのはサムスピだが、真にサムスピがすごかった点は、これを駆け引きにまで高めていたことである。普通ならば技を出す側の間合い把握能力によって、技が届くかすかるかが決定される。自分の能力が成否を分けるわけだ。しかしキャラが高速移動できるようになったおかげで、防御側が間合いをカン違いさせられるようになった。技が届くかすかるかを決める要素に、防御側の移動テクが混ざったのだ。

じりじりとした1ドット単位の間合い調整と、高速移動による劇的な状況変化。この2つが心地よいギャップとして、プレイヤーが納得できる範囲内で存在し、面白さをより高次のものにしていたのである。

もちろん実際にはリスクとリターンのバランスなど、他の要素もからんでくるのですべてがこの通りではないが、サムスピ対戦を考える上でこの概念を無視することはできない。

踏み込み防御崩しのプレッシャー

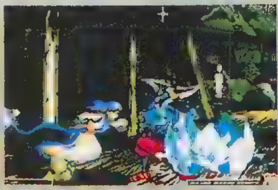
高速移動を駆使して間合いを変幻自在にあやつっても、相手が何か技を出さなくては元も子もない。

そこで必要になってくるのが踏み込み防御崩しである。追い払わなければ投げられてしまうので相手は技を出す。踏み込みを見せることによって防御崩しのプレッシャーを相手に与え、相手が技を出したらその技に対応する。


踏み込み防御崩しができないと闘いの組み立てが難しい。

これが待ち崩しの基本である。このプレッシャーを与えなければ全く技を出さない、という人は珍しい。だがこのプレッシャーを与えることができなければ、要所要所でガードを多用され、負けてしまうことになる。ただしこのプレッシャーは強ければ強いほど良い傾向にあるが、強いだけでは片手落ちである。

自分のキャラやプレイが相手に与えているプレッシャーの強さを、把握することが重要なのだ。相手の思考にシンクロすることにより、自分が与えたプレッシャーに対する相手の反応を、状況ごとに予測し対応していく。相手の行動に影響が出ないほど弱いプレッシャーでは駄目だが、小さなプレッシャーがもたらす効果を最大限に利用すれば、対戦を楽しむことができる。


利用できるものはすべて利用しよう。

踏み込みからできる行動

踏み込みは高速移動する硬直である。ただし他の硬直よりは他の行動でキャンセルをかけやすい。踏み込みからダイレクトにできる行動を見ておこう。

◎通常停止

踏み込みからレバーをニュートラルに一定時間入れたり、↙ or ↓方向に入れるとすべってから停止する。すべっている間はガードもジャンプもできない。必殺技などではキャンセルできるが、できれば急停止したいところだ。

◎急停止

レバーを← or ↙方向に入れると、あまりすべらずに急停止する。ガードに最速で移行できるので、止まるならこれを使おう。

◎ジャンプ

レバー↖ or ↑ or ↗ですぐにジャンプできる。レバーがニュートラル方向にしばらくあるとすべってしまうので、おもいきり良くレバーをジャンプ方向に入れよう。

◎踏み込み通常技

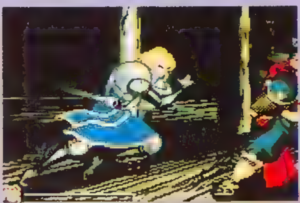
踏み込み専用の通常技が出る。立ち時の技に比べて、攻撃判定の発生が早く、ダメージが少なくなる傾向にある。

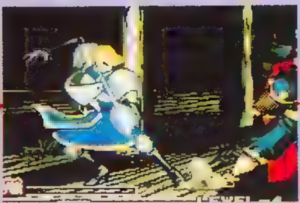
◎防御崩し

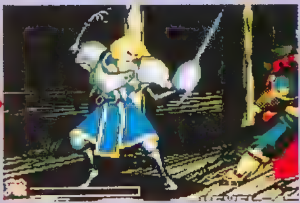
レバー→入れっぱなしで、相手が防御崩し間合いに入ったらCボタンを押せばダイレクトに防御崩しになる。キャラによっては踏み込み中に体が前にのり出す関係上、防御崩しにならない場合がある。この場合はマイキャラを相手キャラに押しつけてから、Cボタンを押すとうまくいく。

◎必殺技

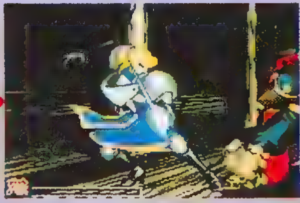
必殺技は何の問題もなく踏み込みから直接出せる。すべってもキャンセルするのでバッチリだ。当て身や追い打ち攻撃も同様だ。


踏み込みから、


レバー←。


最速で止まる。


レバーニュートラル。


ズシャーッとすべる。

そうやって同じ相手と何度か対戦すれば、思考にシンクロしてくること自体が新たなプレッシャーとなり、それをさらに利用していくことができる。まぁ対戦相手が、思考にシンクロしていることに気付いてくれない感受性のにぶい、もしくは自己中心的な人の場合は期待できない効果かもしれないが。

間合いによる狙いの変化

技を出すリスクが大きいということは、技を出す時に恐怖感を感じるということである。この恐怖感を緊張感という言葉に置き換え、サムスピの最大の魅力と位置付けている人は多い。技を出すのが怖いから面白い、といっても過言ではないのだ。


強い技だけどガードされると悲惨。

サムスピの対戦では自分がそうであるように、相手もびくびくしている。踏み込みはその延長上に防御崩しがあるため、そんな相手に技を出させるのにもってこいだ。しかし踏み込み中に相手が技を出したのを見てから反応するのは難しい。防御崩し間合いまで踏み込むのはリスクが大きいため、毎回防御崩しにいくのは自殺行為だ。

踏み込みで相手に近付いては急停止などを繰り返し、相手が出した技をガードして反撃できれば、それに越したことはない。しかし相手もそんなことはお見通しで、よほど踏み込まれないと技を出さない。相手が我慢しきれなくなって技を出す直前まで踏み込んでから急停止しガードするのがBESTなわけだ。


まだまだ！

このようなチキンレースライクな度胸比べが、踏み込みの醍醐味である。むろん踏み込み対策は技を出すことだけではない。間合いによって相手の対応や、こちらができることが変わってくる。踏み込む側は、踏み込み中の間合いの変化を把握し、相手の行動を、2点読み程度に絞って、リアルタイムに予測していかなくてはならない。

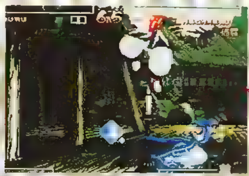
予想され得る相手の行動は、マイキャラや相手のキャラ、プレイヤーの違いなどによって異なるが、ある程度のセオリーはある。このセオリーを理解しているかどうかで、サムスピの対戦は別物になる。

このセオリーについては、表にしておいた。ポイントはたくさんあるが、分かりにくくしかも重要なものが2つあるので、確認しておこう。

1つ目は、自分の踏み込み中に相手がジャンプしたら、踏み込みを続行するというもの。相手のジャンプの下をくぐってから技を出した場合、必殺技でも踏み込み通常技でも、相手方向に出てくれる。ほとんどのジャンプ技は後ろからの攻撃に弱いので、くぐってから対空技を出せば、相打ちになりにくく安全に落とせるというわけだ。

2つ目は相手の踏み込みに対して、退き込むというもの。慣れた相手の踏み込みは、こちらの虚をついてくるので、踏み込まれた時点でこちらのリズムが崩されていることが多い。そのようなうまい踏み込みに対しては、いったん退き込んで様子を見たほうが良い。しかしそれほどの相手ならば、こちらの退き込みも、踏み込みからのフローチャートに組み込まれている場合があり、的確に対応される可能性がある。引き込んだところをしっかり防御崩しされたりしたら、それなりの手練れであることを覚悟しつつ、思う存分対戦を楽しもう。


踏み込み中に相手がジャンプしたら、


そのままくぐって


後ろから落としちゃえ。


退き込みは便利な回避手段が狙われるポイントでもある。

間合いによる狙いの変化



踏み込み側	まだ停止するつもりはない。相手が飛び道具を撃つなら跳び込むか、引きつけてガードするか。相手がジャンプしたらそのまま踏み込んでくぐってから安全に落とす。相手の技をあまり警戒していないので相手がコマンドミスなどで出した大斬りなどをくらったりすることも。	そろそろ相手の長いリーチの技が怖くなってきたころ。ガードするなら今のうち。でもまだこの距離ではプレッシャー不足。ぎりぎりまで引きつけたいが…。	急停止してガードするより、1歩踏み込んで防御崩しをしたほうが良い。無敵系の技があればこのあたりで出すと効果的。	防御崩ししかない。ここまで接近を許したキミが悪いのだよ。
防御側	相手キャラがこのあたりならばまだ危険は少ない。相手はいつ止まるかわからないし、もう少し近付いてくるのを待つか、飛び道具でも打っとくか。垂直ジャンプして様子を見たり退き込んで間合いを変え、相手の踏み込み計画を狂わせたりするのも手だ。	そろそろ何か技を出しとかないと防御崩しされる危険がでてきたころ。でもこの間合いで届く技を出すと反撃される危険もあるし…。	とりあえず技を出すべし。でも相手が技を出してると危険だしここからコマンド技をだすと反応が遅れるし。逃げるか!?	垂直ジャンプかバックダッシュで逃げたいけど反応が遅れそう。こちらも防御崩しか!?あ、でももう投げられちゃってた。



そんなに怒っちゃイヤ!

怒

サムライシリーズといえば怒りゲージ、ってことで早速怒りシステムを解析だ。

担当：CHU

毎回少しずつ変わってきたものの、サムライシリーズすべてに関わってきた怒りシステム。今回もまた変更点がいくつかあり、それを知ってるのと知らないのでは対戦で大きな差が出るほどの変更がなされた。では早速このゲームにおける、怒りシステムを解説していこう。

怒りゲージ

まず、シリーズ通して存在する怒りゲージについて解説していこう。

どーやって怒りましょうか?

今回の怒りゲージの溜め方は3つあり…、

①相手の攻撃をくらう

②14連斬を最後まで出す

③自殺する

という方法がある。それぞれ解説すると。

①通常攻撃をくらうか、必殺技をガードorくらうかすると、ためることができる。基本的にダメージに比例してゲージが増えるようだ。

また、キャラによっても溜まり方が違い、右京などは溜まりにくく、1ラウンド中に相手の攻撃だけで怒りゲージをためるのは難しかったりする。

②その名の通りの状態。これはあくまでも、14連斬をきめないといけない、というわけではなく、たとえ途中でいったん相手を撃ち漏らしたとしても、最後まで出してしまえばしっかり怒れる。


途中でスカってもホレこのと～り、しっかり怒れる。

③1ラウンド勝負を捨て、次のラウンドに怒った状態でスタートできるのが自殺。

コマンドは←→↓+スタート、つまり武器飛ばしコマンド+スタートだ。ただし自殺するとそのラウンドは負けになるため、あと1本取られたら負ける、というときにやるとそのままゲームオーバーになるので注意しよう。

自殺の使い所としては、残りタイムが少なく、相手との体力差が大きい時などの、このままでは確実に負ける、というときに使ったり、対CPU戦で1ラウンド目を捨てて2・3ラウンドを怒って手短に終わらせたりする、って時に使えるぞ。


ここから逆転できそうもないし、ゲージも少ないから死ぬか…。

怒ったら暴れましょう

では次に、怒った後どうなって、どうしたらいいのかだ。まず怒った時どーなるかは…。

①攻撃力が上がる

②武器飛ばし必殺技が使える

③一部の技がパワーアップする

①②に関しては今までのシリーズと同じで、そのまんまなので、③の説明をしよう。

この、技がパワーアップするというのは、今回新たに加わったシステムで、ほとんどのキャラにとって、とても重要な変化といえる。といってもキャラによっては一概に性能がアップしたとは言い難い面もあり、羅刹の天草の場合、飛び道具がパワーアップするのだが、しっかり相手に重ねておかないと、とてつもない硬直をさらしてしまう危険な技になりかねない。


うっ、動けぬ～。

せっかくだから長く怒っていよう

まあ例外もあるが、怒っておいて損はないことはわかったと思う。では次はいかにその怒った状態を維持していくかだ。そう、怒りゲージMAX状態はある程度維持することができるのだ。何もしない状態の基本的な怒り持続時間は表にしたので、そちらを見てほしい。で、持続法だが、攻撃を出す・攻撃をくらう・ダウンする、のいずれかをしてる間は持続時間がストップするので、連続で攻撃を出しつづければ、かなりの時間怒りを持続できるってわけだ。

相手のダウン中や、相手と距離がある時はこまめに技を出しておこう。

また、怒ったまま次のラウンドになると、持続時間はリセットされ、また長い時間怒っていられるぞ。


その気になれば1ラウンド中ずっと怒っていられるぞ。

怒り爆発

ABC同時押しで出る、まったくもって新しいシステム、怒り爆発。1試合中に1回しか使えないので、もったいぶって使わないまま負けることがよくありがちだが、性質をよく理解すれば、まさに大逆転を狙える強力なシステムなのだ。

これは使うしか…。


この体力から死ぬとは…。

爆発したらどーなるの?

まず先に、怒り爆発することによって、どうなるのかを説明しよう。

①爆発時に完全無敵になり、同時に体力ゲージのカラの部分に比例した長さの爆発時間ゲージを作り、そのゲージの残っている間が爆発中となる。

②爆発中は時間が止まる。



それ痛いからヤメレってば…、んが～！

③爆発中は武器飛ばし使用可。
④爆発中は一部の技がパワーアップする。
⑤爆発中は攻撃力が上がる。
⑥爆発中は連ね斬り、一閃が出せる。
⑦爆発終了時に怒りゲージそのものがなくなる。

このうちの、③④⑤は怒りゲージMAX時と同じなので省略。

①は完全無敵状態で攻撃を出すわけだが、この攻撃にはダメージはない。その代わり特定の技以外のくらい中にも出せるので、使い所は相手の連続技に割り込んで使って大ダメージを回避する、ってのが常だろう。

例外として修羅の蒼月の浮月を使った特殊な連続技も可能だ（写真参照）。

ゲージの減少については、自分が攻撃をくらっている時や、ダウンしている時は止まっているので、ちょっと安心。


まず相手の後ろに浮月をセット…。


そして爆発！相手はガードできず押されて浮月で凍る…。


凍ったところに一閃！いい感じ！

②の時間とは、画面中央上のラウンドタイムのことで、1人プレイ時の画面左上（2Pは右）にあるプレイタイムのことではない。

使い所は、体力が負けていて時間がないときに、タイムオーバー負けを避けるために使う…といった感じだろう。

⑥は逆転を狙う上で一番大事な項目となる。まず連ね斬りは、出すと怒りゲージを少し消費して相手に向かって素早く斬りかかり、ガードされようがヒットしようが関係なく連続して斬り込む。さらに連続斬りが終わらないうちに、つづけてABCを押すことで追加で次々と斬りこんでいくこともできる。が、オススメの使い方としては連ね斬りは連続で出さずに1セットで止める。

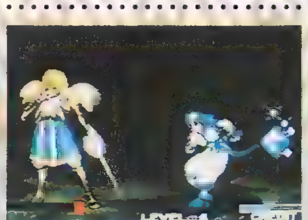


ゲージがなくても連ね斬り中なら武器飛ばしが出せるぞ。

ここでゲージが残っている場合は、出の速いキャンセルのかかる技（中斬りなど）につなげ、キャンセルしてもう一度連ね斬り。ゲージが残っていない場合は、連ね斬りの最後の攻撃にキャンセルをかけて、武器飛ばしなどの必殺技につなげるのがいい。

ちなみに連ね斬りは削り能力があるので、相手が死にそうなときの削りに使えるぞ。

一閃は連ね斬りと違い、1回でゲージをすべて失ってしまうが、ダメージ量は凄まじいので、まさに一発逆転を狙える大技だ。といっても怒り爆発すると相手は大抵ガードが堅くなるので決めるのが難しい。一般的によく使われるのが、防御崩し（投げ）から一閃というパターン。変わった使い方を少し紹介すると、修羅蒼月・天草・半蔵・ガルフォードで、ワープや分身から直接出したり、シャルロットは挑発を一閃でキャンセルがかけられるので、相手を油断させつつ使える。


リム「なにこのおばさん、頭おかしいんじゃないの」


リム「やっぱりおかしかった…ぐすっ」

狂死郎と閑丸は一度武器を落としてから、拾う時にBCD同時押しで、拾いモーションをキャンセルしていきなり一閃を出すことができるので、相手の不意を突くことができるぞ。ちなみに一閃のダメージはゲージの量に比例しているので、あまり引き付けて出すより、爆発してすぐ決めたほうが減るぞ。


閑丸「本気で拾うよ！」


閑丸「言ったよ！本気だって…」

⑦はそのまんま。一度爆発してしまうと次のラウンド…ではなく、次の相手までゲージが復活しないので、1ラウンド目から使って負けてしまうとちょっと辛い…。

以上が怒り爆発だ。今回の記事で、あなたの戦力がアップすることを願いつつ、また次号で…。

キャラ名	怒持続時間（約）
天草	6　秒
骸羅	6　秒
火月	6.5 秒
閑丸	7　秒
十兵衛	7　秒
覇王丸	8　秒
狂死郎	8　秒
蒼月	9　秒
ナコルル	10 秒
右京	10 秒
ガルフォード	10 秒
破沙羅	10 秒
幻十郎	11 秒
リムルル	12 秒
タムタム	15 秒
シャルロット	15 秒
半蔵	15 秒

対戦攻略 緋雨閑丸

今回は羅刹閑丸の使い方

防御崩しと梅雨円殺陣、今回の閑丸はこの2つを極めるコトト見ツケタリ。

担当：珈琲　ふりーく



閑丸は防御崩しと梅雨円殺陣のそれぞれのプレッシャーを、相手に同時に与えていく必要がある。客観的には2択になっていなくても、相手の心の中で2択にしてしまえばよい。このプレッシャーを与えて、初めて互角に闘うことができるのだ。

まずは防御崩しと梅雨円殺陣を個々に見てみよう。

防御崩し

防御崩しは原則として踏み込みから狙っていくのがよい。下手に着地を狙ったりするとジャンプが怖いし、投げ負けることもある。梅雨円殺陣が防御崩しに勝てない以上、着地の攻防はリスクが大きいと言わざるを得ないだろう。ただし画面端や怒り中ならば、無理にでも狙っていく価値はある。相手の小技をくらいつつ前に歩いて防御崩しを入れるのも有効だ。特に怒っているときは防御崩しが入れば勝ち、ぐらいに思って強引にでも防御崩しを狙っていこう。

梅雨円殺陣

梅雨円殺陣は判定が強く、相手のほとんどの技に打ち勝つことができる。ただしガードされると反撃確定で、致命傷を受けることもある。防御崩しにも弱く、出かかりは当然のように投げられてしまう。相手のクセや思考を意識しつつ出していかないと、円殺陣は敗因になりうる技なのだ。

もちろんわりと気軽に使っていってよい場合もある。防御崩しや14連斬をくらっている最中に➡⬇⬋と入力しておいて、小ボタンか中ボタンを連打しておく。すると相手が失敗したときに自動的に反撃してくれる。相手のジャンプをくぐれたときや、垂直ジャンプに対する対空技としても使いやすい。

まずは怒ろう

牽制技に乏しい閑丸は、反撃覚悟で技を出していくしかない。梅雨円殺陣で相手をガードがちにさせておいて、防御崩しを狙っていこう。

防御崩しからはC+Dから Aをすかして大梅雨円殺陣を入れる。ただし、これでも与えるダメージはたいしたことないので、決め手にはならない。画面中央部ではダメージを与えることより、相手を端に追いつめることを考えよう。

中間間合いで立っている相手にはしゃがみ大斬りも有効だ。ガードされると反撃される危険があるが、意外に見逃してもらえることも多い。踏み込みから反撃してくる相手には、予約入力で円殺陣を入れておけば反撃に失敗したときに返り討ちにできるぞ。

対空をあまり考えていない相手には跳び込んでみるのもよい。跳び込みからの狙いはジャンプ大斬り→しゃがみ大斬りだ。ジャンプ大斬りの打点を下げれば楽勝でつながる。大大の割には減らないが、それでも大ダメージであることに変わりはない。

相手をうまく画面端に追いつめることができたら、防御崩しから14連斬を入れて怒りゲージをMAXにしよう。

狙いは雨流裂殺刃

怒ってからの狙いは雨流裂殺刃だ。防御崩しから入れるのが一番手っとりばやいが、それ以外にも決める機会は多い。雨流裂殺刃の決め方をいくつか挙げておこう。

○C+Dからの14連斬の12段目キャンセル雨流裂殺刃

難しくはないが、意外に失敗しやすい面もある。リズムで覚えてしまおう。

○C+DからのBBCキャンセル雨流裂殺刃

14連斬より簡単な上に失敗したときのリスクが少ない。ふっとぶ相手に追い打ちするのは楽しいのだ。

○ジャンプ大斬り・雨流裂殺刃

ジャンプ大斬りの打点を下げるくせがついていれば、簡単につながる。ダメージもハンパじゃないぞ。

○対空で雨流裂殺刃

ジャンプ攻撃の打点を下げてくる相手に対しては、強力な対空技。ある程度垂直ジャンプにも対応できるが、攻撃判定が出ている時間は短めなので注意しよう。

○近立ち中斬りキャンセル雨流裂殺刃

14連斬キャンセルより減るのはおいしいが、遠距離中斬りになってしまうと大損だ。

起き上がりを攻める

閑丸は梅雨円殺陣を多用するため、相手を転ばせる機会は多い。起き上がりをしっかり攻めることができれば、勝率UP間違いなしだ。

●C+Dを重ねる

C+Dは攻撃判定が出ている時間が長い上に、ガードされても危険が少ない。無敵技には勝てないが、ヒットすれば14連斬が入る。無敵技をさそえるならば、それはそれでガードすればよい。怒り時ならば、ヒットしてもガードし



雨流裂殺刃を入れれば勝てると自分をはげますのだ！

この流れで闘おう

通常時　画面中央部 ⬇	梅雨円殺陣が主な狙い。 防御崩しはどちらかといえと円殺陣を当てるために使う。 ただしここでの真の狙いは相手を画面端に追い込むこと。
通常時　画面端 ⬇	防御崩しからの14連斬で怒ることが目的。 防御崩しを入れるために円殺陣を使う。端での14連斬は反撃確定なので損得勘定はしっかりと。
怒り時	防御崩しから武器とばし必殺技を入れることが目的。円殺陣は防御崩しのアシストであるが、防御崩しに対する相手の激しい抵抗が予想されるため狙い目でもある。



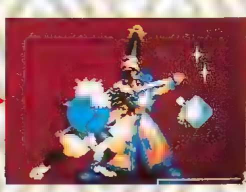
レバー上のダウン攻撃をキャンセルして、



梅雨円殺陣。



回り込み。



当て身。

ても雨流裂殺刃確実だ。

●垂直ジャンプ

相手の起き上がり防御崩し対策として閑丸以外でも多用されている方法。垂直ジャンプ大斬りは斜めよりダメージが大きい点もポイントだ。

●レバー上ダウン攻撃キャンセル

閑丸のレバー上ダウン攻撃の着地に、キャンセルがかかることを利用した攻撃。着地を相手の起き上がりに合わせたり、相手が起き上がる瞬間にダウン攻撃を入力したりとタイミングを変えて使いたい。キャンセルで出す技は、

○梅雨円殺陣
○回り込み
○当て身

の3つがおすすめだ。怒り中密着間合いで当て身が成功すれば、雨流裂殺刃が入るぞ。ダウン攻撃はダウ攻撃でキャンセルをかけられるので、レバー上ダウン攻撃を連続で出すことも可能だ。もちろん連続で入るということではない。

レバー◆ダウン攻撃にはキャンセルがかからないが、軌道が特殊なので相手の技をすかしたりする。たまに使うと相手のミスを誘えるかもしれない。

●B+C

いわずと知れたしゃがみガード不可。相手の攻撃をすかすこともあり狙いたい技だがガードされたり、立ちでヒットしたりすると反撃確定。

反撃覚悟で使って梅雨円殺陣を予約入力しておくのがよい。多用は禁物だ。

わりと重要

最後に知っておくと得するネタを少々。

●雨流れ狂落斬

意外に使われていない狂落斬。Dボタンを長く押しっぱなしにすることによって、実はダメージが増えている。10カウントぐらいで2斬になり、長くなるにつれ3斬、4斬となり、80カウントぐらいで6斬になるぞ。最後までたまると、いくぞ、というのでチェックしておこう。6斬ならば一閃クラスの減りを見せる。

ジャンプ大斬りや連ね斬りから連続技になるし、隙の大きな技ならば返し技としても使えるのだ。

押しっぱなしはラウンドをもち越すので、1ラウンドまるまる溜めに使って次のラウンドにかけるのもありだ。

●まわり込みキャンセル

なんと回り込みですばやくキャンセルすることによって、一部の通常技をガード不能にすることができる。閑丸でおすすめなのは、しゃがみ中斬り。攻撃がガードされる直前に回り込みでキャンセルをかけるのがコツだ。他キャラでも同じようなことができるよ。

●時雨



しゃがみ中斬りのこのあたりで、



回り込みを入力してやると、しゃがみ中斬りがガード不能に。

時雨は攻撃判定を出したまま空中を移動する技だ。体力が少なくなった相手が垂直ジャンプしながら待ちはじめたら、時雨でつっこんでいくとよい。時雨フィニッシュはわりとカッコイイよ。

防御崩しから何を入れるか!?

防御崩しから入れるダメージは状況によって変わってくる。状況別にチェックしておこう。

●通常状態で画面中央部

○C+DからAをすからせて大梅雨円殺陣

C+Dはその場からでOK。ダメージ的にも踏み込みD↓追い打ちより大きく、難易度も低い。おすすめだ。

○踏み込みD↓レバー上の追い打ち

あまり難しくなく、ダメージも中くらい。踏み込みDからすぐ追い打ちを出さず、ワンテンポ置くと追い打ちまで入るぞ。

○大梅雨円殺陣

失敗が少なく、ダメージはそこそこあるが少なめ。最も多用されている。

○しゃがみ大斬り

ダメージは大きいが、バクチ度も高い。しかも難しいわりに見ばえがしない。

○防御崩し

あと1回防御崩しすれば端に押しつけられるときなどに有効。踏み込みDのふりをすればバレにくい。ただし弧月斬などを予約入力している人には危険。

●通常状態で画面端

○14連斬

怒り重要。基本的にはこれを狙っていこう。

○近立ち中斬りキャンセル梅雨円殺陣

14連斬に反撃されるときに使う。しかし14連斬で怒っておいたほうがよい場合は多い。

○引っぱり防御崩しから近立ち大斬り↓しゃがみ大斬り

失敗しやすいがこれでぎりぎり勝てそうなときは、狙ってみる価値がある。

●怒り状態で画面中央部

○雨流裂殺刃

羅刹閑丸の目的ともいえる技。大ダメージでしかも武器をとばせる。キャラや投げた方向で入るかどうかが決まるので、それについては表にしておいた。

○C+DからAをすからせて、パワーアップ版の霧雨刃

雨流裂殺刃が入らない場合はこれだ。

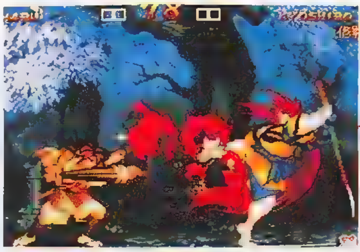
●怒り状態で画面端

○近立ち中斬りキャラ雨流裂殺刃

ダメージ的には直接雨流裂殺刃を入れるより大きい。ただし怒り爆発されてしまう危険もあるので、直接入れたほうがよい場合もある。



防御崩しからC+Dを入れて、



Aをすかし、



大梅雨円殺陣。ちりもつもればなんとやら。

防御崩しから雨流裂殺刃が画面中央部で直接入るかどうか？

	前	後
天草	○	○
火月	○	○
蒼月	○	○
覇王丸	×	○
幻十郎	○	○
ナコルル	×	○
リムルル	×	○
ガルフォード	○	○
半蔵	○	○
閑丸	×	×
右京	○	×
破沙羅	×	○
骸羅	○	○
シャルロット	○	○
タムタム	○	○
十兵衛	○	○
狂死郎	○	○

対戦攻略 千両狂死郎

勝てるキャラには勝てるのだが、勝てないキャラには、まったく歯が立たない？連続技を決めるチャンスがないので、厳しい闘いは必至のキャラ。どうしますか？
担当：「やるときはちゃんとヤるってば！」ジョッキー★笹岡
このゲームではやられ役な



千両狂死郎というキャラは、待ちキャラである。最初にこれをちゃんと認識しておかないと、このキャラクターを楽しんでプレイすることはムズかしいぞ。

千両狂死郎をやるなら、相手の多少のことには全く動じない、太い神経をもって闘い、相手のしびれを切らすような闘い方が基本となる。

なので、この「相手をじらす闘い方」が好きな人にはオススメだ。

逆に、こちらから攻めないと気が済まない性格の人にはオススメできない。つまり、千両狂死郎には向き不向きがあるのだ。

では、そのへんをふまえていってみよう。

基本戦法 "しゃがみ小突きオンリー"

●しゃがみ小突き

千両狂死郎の基本戦法は、しゃがみ小突きによる、牽制攻撃。

この攻撃が、当たる間合いを保ちつつ、地上戦を挑むのがよい。自分からできるだけジャンプはせずに、相手を跳ばせるように仕向けるのが狙いだ。



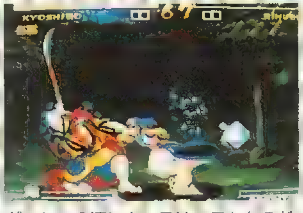
しゃがみ小突き。リーチも十分だ。立ち小は短くなってイマイチ。

●中突きの危険性

牽制する上で注意したいのは、中突き以上は使わないということ。

中突きは、ガードされると反撃されやすく危険。対シャルロットや、対蒼月、タムタムなど、狂死郎よりリーチの長いヤツはたくさんいるのだ。むやみに中以上の攻撃を出してはならない。

また、中、近距離で小、中突きをガードされた場合、相手のリバーサルダッシュからのダッシュ防御くずしに細心の注意を払うこと。ナコ、リムル、ガル、閑丸など、ダッシュの速いキャラには要注意だ。近距離でガードされた場合、反撃で投げられてしまう場合もあるぞ。



ダッシュの速いキャラは、こんなのがしょっちゅう。イヤな瞬間だね。

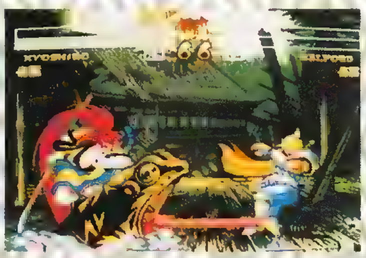
さらに、相手の当て身にも注意したい。小突きでも十分反撃の的になるぞ。牽制は、当て身されないようにタイミングを考えたい。

●蝦蟇地獄（修羅）

さて、ある程度牽制して相手をじらしたら、重要になるのが蝦蟇地獄。この技で相手の出す技をかわしつつ攻撃したい。

小突きを連発して、相手が反撃の斬りを出そうとしたところに出すと、これが良く当たる。

しかし、これはバクチなので、ガードされると大変。あくまでも相手をじらしてからの先読み攻撃だということを忘れずに使おう。



小突き、小突き、蝦蟇地獄〜。下段なので足元をすくうぞ。

●大津波（修羅）

修羅の大きな武器となるのが、この大津波。この飛び道具は、判定的に強く（一部の飛び道具を打ち消す）、連発して相手を押せるので、離れていたらガンガン使いたい。当て身を狙っているキャラや、地上戦メインの奴らに対して効果的。

注意したいのは、相手の跳び込み。跳び込まれてはスキありありなので、ジャンプ戦メインのヤツや、素早いキャラには、あまり使わないほうが良い。



大津波もガンガン使っていきたい。水月刀に打ち勝てる!

基本戦法 "接近されたらとにかく離せ"

狂死郎は、接近戦は苦手だ。とにかく近づかれたら、足払い（左下D）、後ろD、小突きなどで追い返すようにしよう。

相手が投げを狙ってきたら、バックジャンプや、相手の投げを見越して垂直ジャンプなどでかわしていき、相手の投げスカりを反対に投げてやるのが理想的。

●血煙曲輪（修羅）

垂直ジャンプをくぐられたときや、相手が起き上がりに前に来たときなどには、バックダッシュからの血煙を出してみよう。うまくいけばくらってくれる。一応今回は中段になったので、バックダッシュからも有効である。

●血風独楽（羅刹）

羅刹の場合、蝦蟇地獄や大津波などの良い必殺技がないので、必然的にこの技を使っていくことになる。

ただし、使うのは接近戦でのみ。相手にガードさせないとスキが出来てしまうので、必ずガードさせることを前提にして使おう。

ねらい所は、相手の攻撃をガードしたあとや、相手のジャンプ攻撃をガードしたあとなどのリバーサル技として使うと効果的。

こちらのジャンプ攻撃がガードされてしまったときにも、反撃防止技として使っていけるぞ。



バックダッシュ血煙が、ついに日の目を見た。中段。

基本戦法 "対空技を完璧にしないとダメ"

さて、基本戦法の要は、対空技だ。

●昇り中斬り・大斬り（修羅）

修羅は、対空は昇り中斬りがいい。間合いによって前ジャンプ、逃げジャンプなどを使い分けよう（相手キャラクターのジャンプによっても使い分ける）。

●血風独楽（羅刹）

羅刹は、対空兵器はこれひとつでもいい、というくらいに、血風独楽が強い。タムタムのジャンプ大斬りも、相打ちもしくは一方的に勝つというう強さだ。

判定が出るのも速いので、とっさに出してもOKなのがいい。シャルロットの跳び込みに反応できれば、もうシャルロットは怖くない（？）。



こんなカンジ。対空性能はバツグンだ。

でもやっぱり一度は決めたい 連続技

狂死郎は、自分から相手に近づくことが少ないので、滅

見切った！見極めた！これぞ激勝攻略秘報告!!

多に防御くずしや14連斬を決める機会がないが、やはりこのゲームをやる以上、一度は決めてみたい連続技。チャンスがあれば、いつでも決められるように練習しておくことは大事。

修羅

●中斬り→蝦蟇地獄→追い打ち（大）

これは安定連続技。相手のスキに入れたい。追い打ちはちょっと歩いてからタイミング良く出せば確定だ。14連斬の12段目→蝦蟇地獄→追い打ちとやってもいいカンジ。安定の割には意外とダメージが高いので、まずは覚えたい。



追い打ちまで確定。割と実戦的。

●入り込み→BBC→鬼の舞

これは狙ってないとまず決まらないが、一応キャンセルでつながる。まさに一度は決めたい技。

実戦では、修羅の場合、14連斬の12発目→蝦蟇地獄→追い打ちのほうが、安定でしかもダメージもある程度見込めてグッドだ。


BBCから…

●怒り爆発時

●連ね斬り→一閃

修羅はこれ。連ね斬りでゲージがなくなったら、連ね斬り→蝦蟇地獄→追い打ちで安定だ。

羅刹

●中斬り→狂死郎宴舞

これは安定。大斬りより減るかな？程度。

●14連斬→血肉の舞

羅刹狂死郎は是非ともこれが狙いたい。基本性能で修羅に若干劣る部分を、この破壊力のある連続技で補おう。キャンセルは12斬めを早めにキャンセルだ。

また、相手がクイック起き上がりをしなかった場合、血肉から追い打ちも決まるぞ。ダッシュして追い打ちしよう。



羅刹なら、安定して14連斬から…



血肉の舞！これは狙っていきたいね。

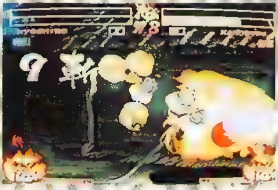


鬼の舞！鬼の舞は、画面中央で決まればかなり強力!!

●14連斬→跳尾獅子

これは、自分が怒りマックスのときに限って有効で、怒り時の跳尾獅子がものすごい破壊力を持っているのが特徴だ。

ただし、怒り時という条件なので、怒りが溜まっているなら、血肉の舞を入れて武器を奪ったほうがお得のような気もする（…）。好みで使い分けよう。



怒り付き跳尾獅子の破壊力はすさまじい！一度は見てみよう。

●怒り爆発時

●連ね斬り→血肉の舞

羅刹はこれだ。普通に連ね斬りから一閃を狙ってもいいが、ゲージがなくなっていても血肉なら出せるので、ゲージのないときは実に有効。

防御くずしからはどうしたらいいのか?

これは、まず下の表のほうから見てもらおう。


立ち大斬りのスカるキャラには要注意だ。

基本的にはどこで投げても立ち大斬りで安定なのだが、ガルフォード、タムタム、天草、骸羅の4人は、前に投げると立ち大斬りがスカる危険性が大きいので、しゃがみ大斬りを入れるのが良い。

また端で投げた場合は、当然14連斬も入るし、怒りが溜まっていれば、ほとんどのキャラに前投げからの武器跳ばし必殺技が決まるというのも、覚えておきたい。

また、かなり特殊なモノだが、ガルフォードと天草に限って、前投げから14連斬が、画面端でなくても入る。

どちらもちょっと歩いてから、タイミング良く入り込みを入れよう。確実に決められるようになれば、狂死郎の夢の連続技、**防御くずし→14連斬→蝦蟇地獄→追い打ち**や、**防御くずし→14連斬→血肉の舞**などの連続技が可能！

なので、ガルフォードと天草には、これを忘れないように心がけること。

あとは、基本的に狂死郎の場合、前投げが基本となっているので、投げは常に前に投げることを心がけよう。


ガルフォードと天草限定。防御くずしから…



14連斬！狂死郎にもできた！夢の連続技。このあとはもうおわかりですね。

	立ち大斬り	鬼の舞	血肉の舞	跳尾獅子(羅刹)
覇王丸	○	○（前）	○	○（前）
幻十郎	○	○	○	○（前）
ナコルル	○	○（端・前）	○（前）	○（前）
リムルル	○	○（端・前）	○（前）	○（前）
服部半蔵	○	○	○	○（前）
ガルフォード	×	○（前）	○	○（前）
橘右京	○	○（前・後ろは端）	○	○
タムタム	×	○（前）	○	○（前）
千両狂死郎	○	○（前）	○	○（前）
シャルロット	○	○（前）	○	○（前）
柳生十兵衛	○	○（前）	○	○（前）
天草四郎時貞	×	○（前）	○	○（前）
破沙羅	○	○（前）	○（前）	○（前）
火月	○	○（前）	○（前）	○（前）
蒼月	○	○（前）	○（前）	○（前）
閑丸	○	○（端・前）	○（前）	○（前）
骸羅	×	○（前）	○	○（前）

最後にまとめ

最後に修羅、羅刹にひとことずつ言っておこう。

修羅

基本の攻めは小斬り→大津波。蝦蟇地獄はホントに"決まる"と思ったときだけ出す。

また、跳尾獅子は出さないように。自分からのジャンプはなるべくしないで、ジャンプをくぐられたら、血煙を出してみるのを忘れないように。たまにはバックダッシュ血煙なども使おう。

羅刹

こちらも基本は小斬りだが、それに付随する必殺技がないため、必然的にこちらからも攻めていくことになると思う。

ジャンプ攻撃をガードされたら、目ジャンプで逃げるか、もしくはさっきも言ったように、血風独楽を出して反撃されないようにしよう。

また、シャルロットなどの突きキャラには、こちらは突き負けたら、当て身を狙って、そこから攻めていく戦法も重要だ。

まあ、地上では小斬りを出している限り、すぐに跳ばれても血風独楽が間に合うから、基本戦法はやはり待ちだ。

絶対に出しちゃダメなのは、八岐大蛇。これはダメだ。

あと、狂死郎宴舞も空振りはダメだし、跳尾獅子も、対十兵衛戦以外使い道がイマイチつかめない。

総評

とにかく小斬り！これ以外の技は安心して出すことすらできない。千両狂死郎の道はかなり険しいと見た。

対戦攻略 牙神幻十郎

2つの○○を持つ男（ちとヤバめ）

横の修羅に対し縦から攻める羅刹。より複雑で熱い駆け引きをここに。

担当：はまー



修羅の補足

実は、三連殺の1、2段目（返し刃を含む）が、連ね斬りでキャンセル可能なことが判明。これを利用すると、ゲージに余裕があれば、

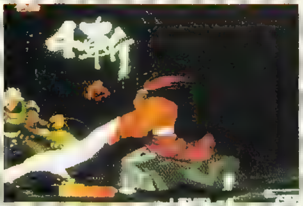
①爆発後、とりあえず連ね斬りで突っ込む

②6段目キャンセル中三連殺でめくる

③三連殺キャンセル連ね斬りから、武器飛ばしを当てる

という戦法が可能になる。

連ね斬りは判定が強いので、かなり一方的に一発逆転が狙えるぞ。



三連殺から、



連ね斬りへ。五光は予約入力で確実に入れよう。

やっぱり挟み打ち

羅刹の飛び道具は、跳ねさせることで中段攻撃（しゃがみガード不可）になる。いざ真剣勝負を張った場合、なかなか隙を見つけるのが困難なサムスピシリーズにおいて、自ら選択を迫ることが可能なのは大きい。

ただしこの裏桜華、出るまでが遅いため相手が牽制しているとまず潰される。よって、

①-a…地上戦の斬り合いで優位に立ち、相手をガードがちにさせる。

①-b…光翼刃やダッシュ投げ→三空殺などでダウンを奪い、起き上がりを攻める

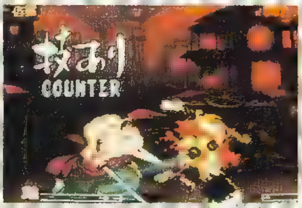
②…裏桜華をガードさせ、その後の読み合いに勝つ

といったプロセスを経て、はじめて試合を左右できるダメージを与えられるようになる。

菖蒲さん落としたいッス（深読みOK）

まずは、いかに裏桜華を撃ちやすい状況をつくれるか、ということから考えてみよう。

①-aの場合、相手の地上における斬り合い能力が幻十郎並みかそれ以下でないといけない。遠立ち小・中斬りで相手の攻撃を相打ち以上にでき、こちらの遠しゃがみ中斬りの射程内を得意間合いとする相手が理想だ。この距離ならば立ち小斬りやC+Dでペースを握り、遠立ち中斬りやしゃがみ中斬りで実質的なダメージを奪うことも期待できる。遠立ち中斬りは早め、しゃがみ中斬りは遅めのタイミングでキャンセルがかかるので、流れ的に相手が怯むと感じたら裏桜華を出していこう。



ガンガン近づいてくるキャラにはチャンス多し。

①-bは、実際には良くお世話になる。基本的に幻十郎は斬り合いに弱いので、バクチでもまずは転ばせることを優先したほうがいいだろう。光翼刃は外すと大斬りクラスの痛い反撃を受けてしまうが、出が早く攻撃範囲に優れているため、相対的な信頼度は高い。

また、少々亜流の方法として「上段蹴りの1段目を対空に使い、2段目空キャンセルで裏桜華を出す」という手もある。上段蹴りの間合いとタイミングが難しいが、着地点に確実に重ねることができる。



こりゃもう剣を斬るしかねえって感じ。



1段目にはキャンセルがかからないので、タイミングには注意。

ここまできたら欲張るべし

うまく潰されずに裏桜華を出せたら、いよいよ幻十郎独特の「選択ラッシュ」を始めることができる。

まず、大もとの狙い目として、「裏桜華+遠しゃがみ中斬り」の挟み打ちがある。これは理論上ガード不能なので、相手としてはこれを避けるべく何らかの行動を起こさなければいけない。ここで相手の回避手段を読み、臨機応変に最大ダメージを決めていこう。それらの対処方法は表を参考にしてほしい。

いくつか補足すると、

・遠しゃがみ中斬りはキャンセルタイミングが遅めだが、裏桜華より先に当てれば三空殺などにつなげられる。



相手がしゃがんでいるときは、弾かれ硬直をキャンセルして三空殺。

・ダッシュ中斬り後、裏桜華の当たり方によっては間合いが離れないので、三空殺などにつなげられる。



普通はここまで離れるのだが、



裏桜華が絡むとこのとおり。

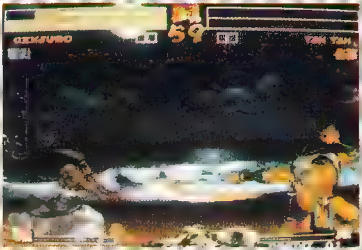
・裏桜華が跳ねる前に当たった場合、遠しゃがみ中斬りが大抵間に合う。

技集を参考にすれば、状況次第ではとんでもないダメージを与えることができるぞ。

といった感じ。最後の連続技集を参考にすれば、状況次第ではとんでもないダメージを与えることができるぞ。

あー、イラつく!! そんなときは…?

相手に隙なくチクチクやられると、地上戦で頼りにしていきたい遠立ち中斬りすらも役に立たない。うまく避けや当て身を使えればそれに越したことはないが、耐え切れずに跳んだり光翼刃に頼ったりすることもあるだろう。



かなり離れていればこんな芸当も可能だが…。

跳び込むときは、ベストの間合いならば大斬り。とはいえ、遠距離で牽制の外から跳んだときは大抵届かないので、

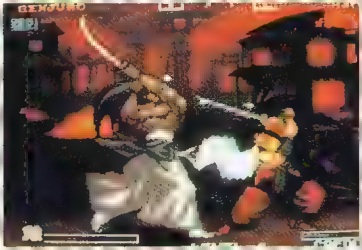


相手の対空技の外から攻撃していこう。

中斬りを中心に使ったほうがいい。これらがやや深めに当たったら、予約入力で光翼刃までつなげよう。

相手の牽制に光翼刃を合わせるのは、基本的にはやりたくない。出が速いだけで判定は強くないからだ。だが、当たれば流れを一気に変えることができるのも事実。さらにこのとき体力を回復してくれたりすれば、確実に裏桜華を重ねられて非常にいい感じだ(回復後は移動起きができず、起きるタイミングも一定)。

通常技で割り込むことは基本的に無理だが、近距離から小技連発で間合いを離そうとしている時には遠しゃがみ中斬りが使える。出が早く、姿



よっしゃあ裏桜華GO！



って、ヒットしたのはこっちなのに…。

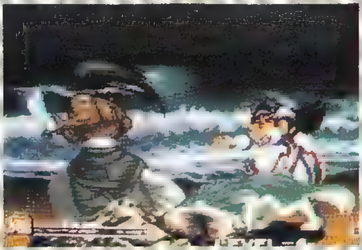
勢もくらいにくい。できればヒット後キャンセル裏桜華につなげたいところだが、くらっても構わず手を出してくる相手には危険なので、そのへんはきちんと見極めよう。

知は力なり ガメつくいこう

羅刹幻十郎といえば連続技ということで、最後に実戦レベルで使っていきたいものをざっと挙げておこう。

●近中斬り→三空殺

とっさの反撃にはこれ。近中斬りは柄突きのわりには減る。以後、三空殺はすべて裏五光に置き換えることが可能。



百鬼殺も入る。ダメージ的にも三空殺に見劣りしない。

●遠立ち中斬り→三空殺

遠立ち中斬りは、リーチが少し短い早めの部分のみキャンセルがかかる。狙って当てることは難しいが、とりあえず入力するクセをつけておけば何かと得する。



この一瞬が命。

●遠しゃがみ中斬り→裏桜華→三空殺

●ダッシュ中斬り(×2)＋裏桜華→三空殺

どちらも裏桜華を跳ね返した後に狙える。もう説明済み。

●上段蹴り（×2）→三空殺

中段から三空殺へ。たまに使うと効果的。

●（画面端で）14連斬の11段目→小裏桜華→近中斬り→三空殺

14連斬からは、紫蓉以外のすべての必殺技が入る。裏桜華は隙が大きくなったとはいえ、一応ギリギリ次の技へつなげられる。実はこのとき…。

●防御崩し（後）→ダッシュ中斬り(×2)→遠立ち大斬り

背後からダッシュ中斬りを決めた後は相手が信じられないほど長く硬直しているので、さまざまな攻撃が入る。もちろん三空殺もOK。このときもなんと…。

●ダッシュ中斬り（×2）→裏五光

普段正面からダッシュ中斬りを決めても、せいぜい遠立ち中斬りぐらいしか入らない(しかもキャンセルのかからないところ)。が、射程が長く出の速い裏五光ならばモロに決まるので、これは狙うしかないだろう。

ちなみに、一部のキャラには正面からダッシュ中斬りが2発入らないので注意。

●連ね斬り（×6）→小裏桜華→連ね斬り（×6）→裏五光

14連斬の要領で裏桜華を挟めるが、これは画面上のどこからでも可能。ゲージがあるだけダメージを増やせるので、威力も一閃なみになる。



なまじ吹っ飛ばなくなったがために…。ご愁傷様。

裏桜華後の対応一覧

相手の行動	対応策	入れておきたい連続技	減り具合
その場でガード	下中斬り・ダッシュ中斬り	裏桜華＋下中斬り→三空殺	27%
		裏桜華＋ダッシュ中斬り（×２）→三空殺	25%
ダッシュ投げ	しゃがみ中斬り	しゃがみ中斬り→裏桜華→三空殺	27%
相打ち狙い	ガード・ジャンプ	裏桜華→ジャンプ大斬り→三空殺	33%
空中でくらう	ダウン攻撃	裏桜華→追い打ち（大）	13%
バックステップ	遠大斬り・ダッシュ投げ	※キャラによる	——



14連斬と違い、予約入力が使えるのがポイント。見さらせこの威力。

対戦攻略 服部半蔵

卍里を、殲滅せよ! by外吉

今回はさらに磨かれた忍法で相手を幻惑させながら葬ってやろう。

担当：スー

どう攻めるか

まずは遠距離から。基本は、Aの爆炎龍を撃ってから追いかけてダッシュしよう。ただダッシュのタイミングが速いと相手の目の前に出るまでに、爆炎龍を追いこしてしまうので注意。しかし、それを利用して相手を斬る、もしくは投げてやってもいい。絶妙なタイミングでダッシュしてやれば相手を困惑させられるぞ。

他に、爆炎龍を撃った後の行動として一気に間合いをつめる分身もあるが、分身をした後の行動については後ほど。

次に中距離。この間合いになるとお互いの剣撃の射程距離になるので牽制するのだが、ここでは前回も書いたように立ち小斬り、しゃがみ小斬り、立ち中斬りなどを交え、キャンセルして爆炎龍、当て身などを入れてやろう。やはりここでも爆炎龍は重要だ。

そして近距離。この距離は半蔵にとって一番重要な間合いだ。当然防御崩し、モズ落としは狙うのだが最良としてはC+Dだ。ただ相手もジッとしている訳ではないので相手の中斬り以上をガードしてから出すのが理想だ。

乱戦になったら、下Dの足払い連打から前斜め下Dの足払いのコンビネーションが有効になる。ヒットすればダウンも狙える。

防御崩しが入った後は、前回の確定技表にもあるが、BBC、立ち中斬り、斜め前下D、後ろ方向のみのしゃがみ大斬りなどがあるが、BBC、しゃがみ大斬りなどは、タイミングかつキャラによっては入らないので、立ち中斬り、斜め前下Dなどで確実に。

最後に起き上がりだが、相手が回転起き上がりをしたら、相手の方向に走ってダッシュ下Dまたは、ダッシュCを入れてやろう。この2つはかなりガードしづらい上に当たるとまたダウンしてしまう。この中に、C+Dやモズ落としを混ぜてやると効果的だ。

ただし、無敵技には注意。ちなみに自分の起き上がりには、モズ落とし、C+D、予約入力の影分身などが有効。


爆炎龍を撃ってから、すぐにダッシュしてしまうと…、


このように爆炎龍は消えてしまう。


うっ、中斬りがガードされた。ここで慌てずに、予約入力でガードを入れておくと…、


「カキィーン!!」見事に当て身が決まった。至福のひととき。


相手が回転起き上がりを始めたら、ダッシュで追いかけて、


タイミングを見てCボタン!!コイツがガードし辛いんだな。

アドバンスド必殺技

ここからは、前回紹介した必殺技の効果に加えさらに発展した技の使用方法について説明してみよう。

●爆炎龍

言わずと知れた攻めの要。攻めにもよし、守りにもよし。怒りとにかくドンドン使おう。怒り状態になるとさらにその重要度が増す。たいがいの飛び道具には打ち勝ち、相手を固め易く、前回にもあったが燃えている相手にジャンプ大斬りが入る。しかも大斬りが当たった相手が着地したときには、なぜかダウンせず立ち状態で復活する。このときは自分のほうが先に着地しているのでさらに爆炎龍、モズ落とし、羅刹なら毒龍などが狙える。相手がこのことを知らないと何でも入れ放題になる。

ただし、ジャンプ大斬りを当てるのはかなりタイミングがシビアなので注意。失敗したら確実に小ダウン攻撃を入れてやろう。

羅刹の場合は、なぜか猿舞になり易い。この場合猿舞になったときAで出すと画面左上に出現してしまう。そうなると相手は迎撃しようとするので直に小斬りで反撃しよう。それでも相打ちはまぬがれないので注意。なるべく羅刹の場合はBで爆炎龍を出そう。なぜなら猿舞になっても画面右下に出現するのでリスクが多少は減るからだ。

●うつせみ天舞・地斬

どうしても奇襲の色がかなり濃い技。いきなり使うのも手だが突然ガードされると反撃確定なので爆炎龍と併用するぐらいだろうか。

確実に当てるとすれば怒り状態で発生時間が長くなってる飛び道具などに、天舞や無敵技などで跳んだ相手に地斬を当てるといったところだ。

ただ、天舞はめくり易い性質があることを覚えておこう。

●烈風手裏剣

前回書いた方法は、余り有効ではなかったが今回よい手段が見つかった。それは、コマンドを←↙↓↘→↗+任意のボタンと入力することで超低空で烈風手裏剣が出せるのだ。

しかも、しゃがみガード不可なので、ダッシュして近付いてからや、跳んだ相手をくぐってからなど使用方法はこのコマンドのおかげで、かなり多彩になった。

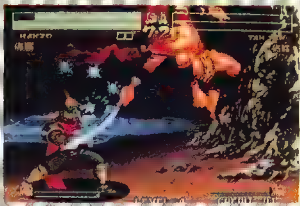

見よこの低さ!!しかもしゃがみガード不可。狙うしかネェ!!

●モズ落とし

特に目新しい効果はないのだが、相手がジャンプ小、中、大斬りで攻撃したときそれをガードしたら、確実にモズ落としを決めることができる。

これがあるために相手はジャンプ小斬りなどで跳び込む




ガード直後に、予約入力でモズを入力しておくと…、


「滅せよ!!」モズ落としが確実に決まる。

しかなく、その場合はジャンプ中斬りなどで落としてやると良い。

もし失敗して相手に目ジャンプなどで避けられたら、すぐに追いかけてジャンプし空転撃で捕まえてやろう。反応が相手の戦法を左右する重要なところ。


もし入力が遅れて相手が目ジャンプでモズを回避しても…、


この通り!!やはり相手は投げられる。相手が小斬りなどで落とそうとしても無駄!!

●静音・猿舞

猿舞については先ほど少し触れたが、なぜここで静音と同じにしているかというと静音と猿舞の出かかりのモーションが同じだからである。これを利用して、相手に静音と思わせておいて、実は猿舞で相手の後ろを取るなんて戦法も可能になる。これも予約入力により連続で消えることが可能だが、静音は消えるまでにやられ判定があるので多用は禁物。

●影分身

この技が予約入力により、一番使用方法が変わった技。押していく戦法と対極を成し、半蔵の忍者らしさを一番出せてなおかつ使える。今までの必殺技はこの技のための布石といっても過言ではない。ではその多彩な攻撃を紹介してみよう。

まず普通に分身する。相手にすれば分身した2体の内どちらが実体かを見分ける方法はない。そこで初めに様子見でガードしてみる。そして実体が現れたときの相手の対応を見る。予約入力により分身から分身が可能だとはいえ一瞬だがスキがある。ここで何か行動を起こせば大斬りや無敵技などで、確率2分の1とはいえ手痛い反撃を受けてしまう。以上の理由で初めはガードだ。防御崩しをされた場合はB+Dを入力しよう。たまに身代わりの術になることがある。

二回目以降からは、初回の相手の対応を参考にしつつ、なおかつ読みも混じえて動くことが重要。

もし相手が様子見しているようで分身の遠くにいれば、もう一度分身、爆炎龍が挙げられる。

もし相手が攻撃を合わせて来るようであれば、ガード後反撃もしくは先ほど述べた低空烈風手裏剣などが有効。烈風は滅多に当たるものでもないが、手裏剣がHITしたときの相手の動揺はまぬがれない。


分身が解けるところに相手が攻撃を合わせてきた。ヤバイ!!


分身が解けたところで、予約入力しておいた手裏剣が相手を襲う。

狙う価値は十分にあるぞ。

修羅の場合、奇襲でもあり反撃可能な技がうつせみ天舞・地斬だ。やはりバクチ的要素は強いが、この技は相手の攻撃を出現に合わせられ、攻撃を受けてしまった場合、自動的に身がわりの術に変化する。これも相手によってはいやな技だ。

羅刹の場合は、うつせみがない代わりに静音・猿舞がある。これらを使い分ければ相手を幻惑する有効な手段になる。

他にも通常技、防御崩しなど選択肢は無限にある。ちなみに予約入力は、入力が完成するまでの相手の方向によるので素早く対応し入力しよう。

連続技

やはり主となるのが、14連斬の12斬目キャンセル爆炎龍ジャンプ大斬りだが、理想としては先に12斬目キャンセル武器飛ばしを優先しよう。

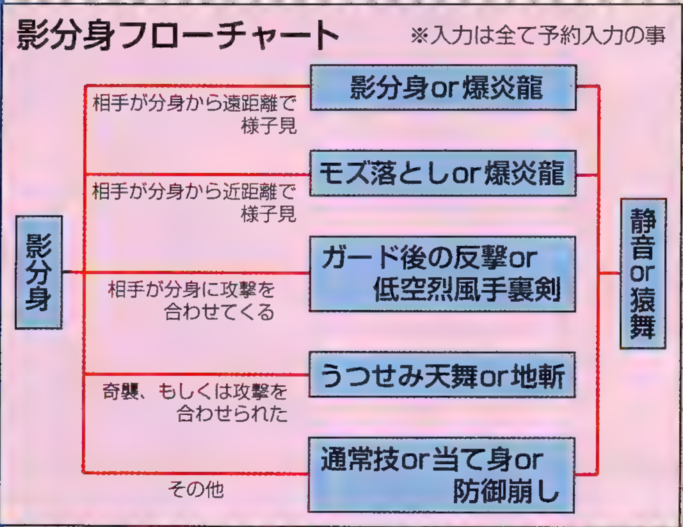
なぜなら、武器飛ばし使用後怒りゲージは消えてしまうが、C+Dの性能が良い半蔵は怒れるチャンスが十分にあるからだ。もし相手に白刃取りをされても、素手状態で使える技は全く変わらないので問題ない。一応、大ジャンプ斬りから、C+D14連斬→12斬目キャンセル爆炎龍・ジャンプ大斬りが入るがタイミングがかなりツライ。ジャンプ大斬りがHITしたら少し歩くくらいでC+Dを入力すると丁度いい。

次に、初代から存在した連続技のジャンプ大斬り→しゃがみ大斬りだが、画面中央で成功させるには、微妙なジャンプ位置、しゃがみ大斬りと相手の当たり判定などの関係で非常に決めにくい。

しかし画面端ならば確実に入るのであの大ダメージと爽快感をモノにしたい。

また、BBCから爆炎龍、武器飛ばしも連続技で入る。防御崩しの後から14連斬を入れてやりたいが、スカるより確実なのできっちり決めたい。

連ね斬りからの連続技はかなり重要。ゲージ最高からならば、まさに一発（何発？）逆転が可能だ。その連続技は、立ち中斬り→連ね斬り→立ち中斬り→連ね斬り→立ち中斬り→連ね斬り、武器飛ばし。



コマンド、タイミング的にやさしいが、これがかなり凶悪。

消える!!

半蔵の他キャラにはできない能力に画面内から消えてしまうという能力がある。

これも半蔵を使用していく上でかなり重要な位置にある。その特性としては、

・移動時に自分の足元で土煙があがってしまい、ジャンプしたときに画面のフレームが上下に動いてしまうので熟練した相手には気付かれ易い。

・攻撃時に自分の姿が出てしまう（うつせみ天舞・地斬、影分身を使用したときは、効果中自分の姿が表示されたままなので全くの無意味だ）。

・微塵隠れで消えている間、相手の攻撃を受けると効果は切れて、羅刹の爆炎微塵隠れで消えた場合も、一度攻撃を受けると「消え」の効果が失われてしまうので堅く攻めてみよう。以上が消えの効果が発生している最中の特性である。

さて、結構使い方が限られているが有効な手段を挙げると、遠い距離のときはすかさず爆炎龍を撃ち、ダッシュで追いかける。これは爆炎龍によって土煙を見えにくくするためである。中間距離のときが一番危険で、相手の攻撃に当たり易く自分の位置がバレ易い。近距離の場合、相手が暴れているときは爆炎龍や当て身を狙い、固まっているならば、立ちにはしゃがみ大斬り、しゃがみにはB+Cの不意打ちが効果的だ。さらに付け加えると低空烈風手裏剣や、イキナリ密着からの毒龍・静音・猿舞などを狙ってみるのもいい。

降臨 ゲーメストムック 続々発刊!!

ー完全攻略奥義之書ー

完全攻略、ココニ極マル!



©SNK 1996

■1月21日発売!
■価格未定

対戦攻略もここまできたー好きなキャラクターを自由に操りたい者、街の対戦台で勝ち抜きたい者、じっくりコンピュータと斬り合いたい者、すべての秘訣はこの一冊に凝縮されている。ゲーメストだからこそできるそのクオリティーを、手に取って確かめてほしい。

ー完全技表絵巻ー

修羅の道への第一歩

絶賛発売中
定価980円

スベテノ剣技、スベテノ奥義がココニ!



サムライスピリッツ天草

ーファンブックー

ワールド投稿作品一挙掲載

おまたせファンブックの第2弾！
サムライスピリッツの魅力、
キャラクターをバッチリ見せます。

■1月27日発売予定
■予価980円



広島県　風香みうさん



新潟県　疾風時雨さん

●自然と語り合う、ナコルル、リムルルの姿をカラーイラストで紹介
●キャラクターの秘密がわかる、天草降臨版設定資料を掲載
●サムライスピリッツへの思いなら、誰にも負けない！読者投稿満載！

VIDEO

ゲーメストビデオVol.31

「サムライスピリッツ天草降臨」

サムスピマニア来たれ。極まれし剣技の登場なり。
1997年2月5日（水）発売予定！

■予価：4,800円（税込）
4,660円（本体）

■予定収録時間：80分
■収録予定内容
1.大幅に追加されたゲームシステムを徹底分析。
2.新キャラクターを含めた全剣士の紹介。
3.CPU戦攻略に役立つテクニック講座。
4.対戦で真価を発揮する連続技を完全収録。
5.対戦必勝テクニックを伝授。
6.全エンディングを収録。ほか





バラエティ豊富！

Virtua Fighter 3

[illegible]

[illegible]のキャラ[illegible]に加えて、[illegible]は[illegible]や[illegible]の
[illegible]キャラワンポイント[illegible]ニューがいっぱい

狙うはパーフェクト！

なんと「バーチャファイター3」では勝ちポーズに遊びが入っているんだな、これが。

しかし、ポーズをとるキャラは決まっていて、カゲ、ジャッキー、パイの3人（もしかしたら他のキャラにも…）に限る。で、どんなポーズをとるかというと、ジャッキーとカゲはピース（Vサインともいう）のポーズをして、パイは投げキッスをするのだ。

だが、ただ単に相手に勝ってもこのポーズをとらすことはできなくて、ある条件を満たさなくてはならない。その ある条件というのは、まず相手にエクセレントで勝たなければならないということ。次に、エクセレントで勝つことができたら勝ちデモ画面をスタートボタンで飛ばさずに、⬇P+G+Eと入力したままにしておくことだ。

それと、ブレイクキャラクターがカゲ（2Pカラー）で



カゲの大暴笑[illegible]

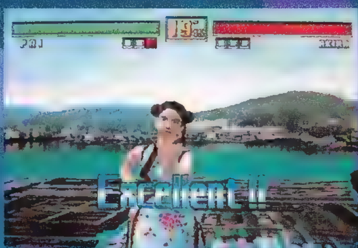


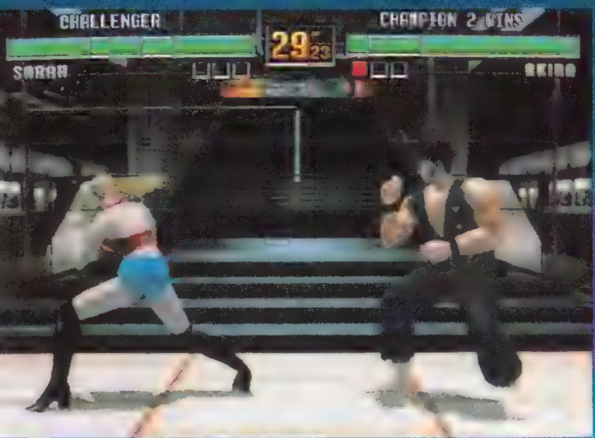
サラ〜見てるか〜。

アキラステージで闘い、リングアウト以外でエクセレント

そんなあなたへフォーリンエンバイア[illegible]

を[illegible]上から[illegible]が落ちてきてカゲの頭にガコーン[illegible]（これでよろけてくれ[illegible]と面白かったかも）。パイの場合コマンド入力[illegible]で、アキラにエクセレントで勝ちをすれば勝手に投げキッスをするようになっている。「10年早かったわね♡」というセリフを言うぞ。





ほっほっほっ。つかまえてごらんなさ〜い！

魔の地下鉄

地下鉄ステージといえばサラの秘密基地[illegible]。ラウンド

[illegible]



[illegible]

[illegible]、電車が[illegible]ているよね？[illegible]ンカをするとができる。[illegible]り返り攻撃を持っているキャラなら[illegible]直後にすぐ振り向いて[illegible]ば、思いっ切りぶつかる。ぶつかると体力は一気に残り1ドットまでなくなり、瀕死の状態になる。振り返り攻撃を持っていないキャラは相手に大ジャンプをしてもらい、その下を走ってくれればそれでOKだ。[illegible]よりも[illegible]だ。デュラルも真っ青ね！

こんなのもありなんです！

いえ〜い

担当：ワイルダーKEI

ラウ



雨の感触が再び？

立ち斜上掌からの空中コンボ

狙える部分は少ないが立ち斜上掌を使ってみよう。

担当：じっちゃん

今回のラウの対戦攻略は、連環虎燕掌（◆P、P＋K）からの空中コンボを中心とした内容でやっていこう。

空中コンボの起点とする

まずは連環虎燕掌の内容を軽くおさらいしておこう。

連携としては、斜上掌からの双虎烈破という感じだが、双虎烈破よりは連環虎燕掌のほうが技の硬直は少ない。

よって、そのあたりが双虎烈破より空中コンボで拾いやすいというのが今回紹介する理由でもある。

そして、斜上掌がカウンターヒットしても相手が浮かないというのは前号で紹介した通りだが、斜上掌がカウンターヒットかしゃがみノーガード状態の相手にヒットすれば連続攻撃となり、相手を浮かせることができる。

立ち斜上掌で拾え！

この部分も前号では軽く触れているが今回は詳しく解説するぞ。

まずは表を見てほしい。見方は[illegible]なら立ち斜上掌からの連掌転身掃脚（◆PPPPK）、斜下掌からの連掌転身掃脚（↘PPPK）と立ちPからの連環転身掃脚（PPPK）すべての技で拾うことができるということ。

[illegible]は斜下掌以外なら拾うことができる。つまり、立ち斜上掌とPからの転身掃脚で拾うことができる。

な[illegible]掃脚はレバー前入れスタートで行ったほうがいい。理由は拾いやすくなるし、途中のパンチがスカることも少なくなる。レバー前入れの入力も遅いとヒジにり[illegible]ので、このあたり[illegible]。

内容も多少ながら前回とは変わってお[illegible]ち斜上掌ならある[illegible]ようになってきた。た[illegible]ぱり重要なのは相手との足の組み方。

八の字であれば、ジェフリー以外（鷹嵐は除く）のキャラが立ち斜上掌で拾えるのに対し、正位置だと立ち斜上掌で拾えるのはサラとリオンのみ。

となると、連環虎燕掌で相手を浮かしたからといって全部が全部立ち斜上掌では拾えないので、足位置をしっかり確認して空中コンボを入れておく必要があるぞ。

飛燕転身掌でも拾う

連環虎燕掌で浮かすといっても最初の斜上掌の部分で相手が浮いた場合は空中コンボが少し変わってくる。

そのあたりの飛燕転身掌で拾えるというのは前号で紹介済みだが、[illegible]詳しく紹介しよう。

まず、連環虎燕掌（斜上掌浮き）、飛燕転身掌からの連掌転身掃脚と確実にいけるのは、ラウより軽いキャラに限定される。

なお、空中コンボの拾いやすさは、鷹嵐、ジェフリー、ウルフ、アキラ、ジャッキー、ラウ…と拾いやすくなる。

よって、ラウより重いキャラの場合は空中コンボを変えていく必要がある。

ジャッキーは境界線だけあって実に微妙。結論から言うと足が正位置にあるなら飛燕転身掌、八の字なら立ち斜上掌からの連環転身掃脚がいい。判断は難しいが挑戦してみよう。

アキラは飛燕転身掌をあきらめて、立ち斜上掌からの連環転身掃脚でいこう。もちろん、相手の技によっては飛燕転身掌で拾えるときもあるが、基本は立ち斜上掌。ただ、[illegible]く浮くと同時に離れ過ぎる場合もあるので注意しよう。

とくに、足が正位置ならPからの連環転身掃脚で我慢しよう。

また、ウルフ、ジェフリーになるとほとんど拾えなくなる。じつは、連環虎燕掌の2段目で浮いた場合のウルフは、立ち斜上掌で拾えるのが超ギリギリのライン。実戦で安定させるのは難しいレベルなので、すべて連環転身掃脚を狙うのがいい。もちろん、足が正位置では絶望となる。

正位置で連環虎燕掌からの空中コンボ。連環虎燕掌自体が必ずしも使わなければならないという連携ではないが、バーチャ3での空中コンボは貴重[illegible]でラウらしい空中コンボを決めていくのもおもしろい。



連環虎燕掌の2段目で浮いたのなら…、



八の字限定ではあるが立ち斜上掌で拾える。



あとは一気に連掌転身掃脚へつなげる。



[illegible]シのチャンス。





飛燕転身掌で拾うことができる。

連環虎燕掌のあと何で拾うか表

	正の位置	八の字
アキラ	連環虎燕掌	◎
ジャッキー	連環虎燕掌	◎
サラ	○	◎
ラウ	連環転身掃脚	◎
パイ	連環転身掃脚	◎
ウルフ	×	○
ジェフリー	×	連環転身掃脚・連環虎燕掌
カゲ	連環虎燕掌	◎
舜帝	×	◎
リオン	○	◎
葵	連環転身掃脚	◎

※◎…斜上掌と斜下掌の連掌転身掃脚で拾える。
○…◎の斜下掌以外は拾える。
×…基本的に拾えない。

アキラ



自動2択…。最高っす!

イケてるアキラ養成講座Part.

今回はアキラにとって最重要固有技ともいえる撃歩翻腾に関する情報を[illegible]

情報提供：愉快な日本狽皇烈党の皆さんと不愉快な百ちゃん

担当：GYU

以前本誌で掲載したアキラ対戦基礎において、撃歩翻腾（以下撃歩）が接近戦の要となる技であることは既に紹介した。

ここではこの撃歩の実戦的な使い方とその後の攻めについて、さらに細かく触れていくことにしよう。

撃歩翻腾の性質

まずはおさらいということで撃歩の性質について解説しよう。

撃歩の本来の攻撃属性は中段判定の打撃技。ちなみに入力条件は立ち状態で⬇Ⓟ+Ⓖ。

さてこの技はしゃがんでいる相手にヒットさせても、ろめかせることは[illegible]。またノ[illegible]ため劣[illegible]カウンターでヒ[illegible]れば攻撃の優先権が残るので、さらに攻め立てることも可能だ……と、ここまではごくありふれた技と同じ。この技の特殊な性質は別のところにある。

ひとつはこの技独特の動作。撃歩は発生こそ遅めだが、しゃがみ込んでから突き上げるように技を出すため、相手の上段Ⓟなどの打点の高い攻撃をかわせるといった利点がある。

そしてこの撃歩の最大の特徴としては"立ちガードしている相手を崩すこと"。立ちガードの相手には崩し技に、それ以外なら中段の打撃技と自動的に攻撃が変化する技なのである。崩し自体に攻撃力はないが、この後にさまざまな打撃技で確実に追い打ちすることが可能だ（開撃歩による崩しは回復されることはない）。

自動選択によって確実に攻撃が決まるこの技、使わない手はないぞ。



撃歩の最大の利点は"自動2択"と崩し"にある。

撃歩翻腾活用法 基礎編

ここ[illegible]から撃歩の実戦的な使い方についての解説に入ろう。

まず撃歩が絶大な効果を発揮する使いどころとしては、返し技の存在しない相手の打撃技をガードした際に使用することが挙げられる。

特に返し技こそ入らないが、自分が有利な立場にある状況で2択として用いるといい。ウルフのニーブラスト（Ⓚ）をガードした後などがそれだ。また肘などといった硬化時間の短い技の後でも、それなりの効果を期待できる。たとえばカゲの肘打ちをガードした後に撃歩を出せば、カゲがⓅを繰り出したとしても、Ⓔをスカして攻撃することができるぞ（ただし肘[illegible]）。

また[illegible]で、下段攻撃をガードした直後にすかさず（⇨Ⓔ）と入力して内部的にいったん[illegible]態にしてから撃歩を入力しよう。



返し技のない下段攻撃をガードしたら、すかさず前ダッシュを入力して…



[illegible]

撃歩翻腾活用法 実践編

●Ⓟ・撃歩翻腾

相手にⓅをガードさせて[illegible]に撃歩に連携させるといった戦法がかなり強力。

Ⓟはガードさせても攻撃の優先権が残るので、相手にしてみれば手を出しにくい。[illegible]応決め打ちの時に負けることもあるが、相手がⓅで止めようとしてきたならば、これをスカしつつ攻撃すること[illegible]能だ。肘で止めようとしてくる相手にはⓅ・裡門頂肘を使ってプレッシャーをかけよう。ただしこの連携の欠点[illegible]てはⒺにめっぽう弱い[illegible]



Ⓟをガードさせて…



撃歩。[illegible]なく強い連携。

●撃歩翻腾・撃歩翻腾

相手を投げ技の[illegible]

崩した後は右端脚で一発逆転を狙うといった攻めがセオリーだが、上級者を相手にすると[illegible]されて右端脚をガードされることも多い。

[illegible]繰り出せば、立ちガードしている相手を崩しやすい。コレ[illegible]。

●ヘッドスプリング起きに対する撃歩翻腾

相手の起き[illegible]い。特にヘッドスプリング[illegible]れる心配がないので、見逃さないようにしよう。



[illegible]撃歩を重ねよう。

崩した後の攻め

撃歩による崩し。これ自体にダメージは[illegible]。[illegible]追い打ち技を決めてダメージを与えた[illegible]。撃歩崩し後の追い打ち技としては[illegible]

1、躍歩頂肘（裡門頂肘）
2、先行入力猛虎硬爬山&白虎双掌打&上歩斬掌
3、[illegible]
4、右端脚（連環腿）
5、崩撃雲身双虎掌

まず1、2は大安定。その代わり威力は低め。3は対鷹嵐用の追い打ち技として用いる(後述)。4、5についてはここで細かく触れていくことにしよう。

●撃歩翻胯→右端脚

撃歩で崩した後の追い打ち技としてはこの右端脚が本命。撃歩の硬化中に前ダッシュを先行入力して、動き出した瞬間にコマンドを入力して右端脚を繰り出せばほぼ確定。一応、足位置が小の字だったり、対軽量級などといったさまざまな要因が[illegible]なることによって難度は上がる。また自分が相手より[illegible]位置で崩したあとは[illegible]なるぞ。

ちなみに[illegible]右端脚をヒットさせれ[illegible]

方が高くなるといったメリットがある。右端脚で浮かせたなら修羅覇王靠華山などで[illegible]ダメージを与えたい。

例1 撃歩翻胯→右端脚→[illegible]
K(G)→修羅覇王靠華山
例2 撃歩翻胯→右端脚→[illegible]砲→修羅覇王靠華山（アンジュ高→低、女キャラ限定）

●撃歩翻胯→崩撃雲身双虎掌

[illegible]位置で、なおかつ相手に[illegible]状態で崩したのなら、相手を壁際に追い込んで崩した[illegible]ら、

先行入力の崩撃が一部のキャラに決めることができる（アキラ、リオン）。

しかし威力が先の右端脚オ[illegible]コンボと変わらない上、[illegible]という制約もあり、自[illegible]も限られてくる。

有効なのは[illegible]が相手を壁に追い[illegible]でなら、全キャラに決める[illegible]とができるのだ。その上こ[illegible]



撃歩で崩して……



右端脚が決まったら一発逆転の大チャンス！





崩撃雲身双虎掌を[illegible]

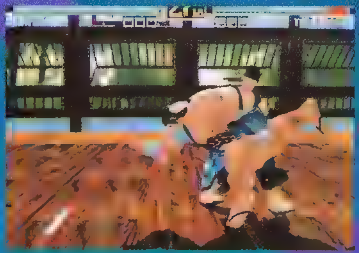
VS鷹嵐用、崩し後の攻め

[illegible]では、[illegible]に邪魔されてせ[illegible]端脚からのコンボは入りにくいときている。こんな時にはせひとも崩拳を狙っていきたいものだ。

鷹嵐は崩した後に右端脚を[illegible]っても浮かせることはできない。しかも壁際以外では[illegible]撃雲身双虎掌をきめることもできないため、一見大ダメージを与え[illegible]不利なように思える。

しかし鷹嵐に[illegible]投げが連続技としてつながるので、撃歩翻胯→揚砲→投げという攻撃が成立することになる。





投げが確定。ラッキー！

た。揚砲→投げに対して投げ[illegible]

[illegible]入力する[illegible]

→崩撃雲身双虎掌といった[illegible]で[illegible]をかけることも可能だ。

例1 撃歩翻胯→揚砲→大[illegible]
崩捶
例2 撃歩翻胯→揚砲→[illegible]
翻胯→揚砲（ダウン）

アキラ・スペシャルが出ねい！崩撃雲身双虎掌の秘密

「[illegible]」A・Sミスっちゃうんだよねぇ～」という人は結構多い。

大会など、ここ一番という[illegible]A・Sと崩撃雲身双虎掌を失敗して涙を飲んだ[illegible]たプレイヤーも今や星の数といえる。

しかし[illegible]限界に[illegible]なる入力ミスだけとは限らない。実は絶対にA・Sが発生しない（崩拳で止まる）状況が存在するのだ。

[illegible]崩拳がカウンターヒットした場合。この時は絶対にA・Sの2弾め以降につなげることはできないの[illegible]い技なのだから、これくらいって使っていこう。ついでといっちゃなんだが、撃歩後の崩拳がカウンターになることはないということを付け加えておこう。



[illegible]拳がカウンターヒットしてしまうとA・Sは[illegible]

以上の[illegible]は[illegible]だが、これ[illegible]こなせるようになるだけで、[illegible]にパワーアップすることは間違いないハズだ。健闘を祈る！

今月のキャラ別一口メモ

炎 ロンファーに効く当て身投げ抜け

当て身を入力する際に、当て身による技の隙を減らすために当て身中に投げ抜けコマンドを入力しておくのが当て身を使用するうえでのポイントになってくる。これにより当て身中の投げも、相手に読み勝てば抜けることができるのだがここでもう一つ加えてみよう。

投げ抜けは通[illegible]しか受け付[illegible]う方向のコマンド投げを同時に抜けることはできない。しかしな[illegible]コマンド投げと通[illegible]つは同時に受け付け[illegible]た。つまり投げ抜け[illegible]きに、

Ⓟ+Ⓖ・[illegible]Ⓟ+[illegible]

という風に通常投げ抜け・コマンド投げ抜けと2回入力すればその時に[illegible]コマンド投げと通常投げを抜けることになる。

以上の内容を投げが確[illegible]てしまう状況や当て身中に[illegible]うことで防御面を少しだけ強化させることができるだろう。

これで通常投げをくらってくやしい思いをすることも減るはずだ。



当て身入力中にP+G・コマンド投げ抜け。確率UP!!

鷹嵐 鐘突き[illegible]の使い方

今回、ここでピックアップしておきたいのは、[illegible]Ⓟで出る"鐘突き"という技。

この技、前の号やムック[illegible]「相手の連携に対して[illegible]やすい」とか[illegible]れは忘[illegible]てくれ。

[illegible]すべき点はと言うと、ガードされた後の硬直時間。ほとんどないに等しいのだ。だから、ガードされても、こちらのほうが先に動ける。

試しに鷹嵐同士で、片一方が出してガードさせ、Ⓟを連打し合うとガードさせたほうが勝っちゃうだね、コレガ。

でも、これは相手が鷹嵐だったからで、他キャラならやはり負けてしまう。ただし立ちⓅだけだから、そういう相手には次に踏払いを出していこう。それ以外なら、鐘突き・鬼殺しの連携がお薦め。



鐘突きをガードさせて、Ⓟ連打…。



何と！鷹嵐同士だからとはいえ、こいつはスゴイ?

ジャッキー ニーストライク後の安定サッカーボール

ニーストライク（[illegible]P+K）は非常に使いやすい投げ技だ。この技の後にサッカー[illegible]の追い打ちができる[illegible]がある。定位置とか、[illegible]ンジュレーションとか、色々な要素が絡んでいるが、これを確実に決める方法がある。

やり方は至って簡単、ただ単にほんの少しだけ踏み込んでから出せばいいのだ。

しかし実は最速で起き上がられる追い打ちは不可、というかサッカーボールが出ずにきドルキックになってしまう。だが実際にはCPUでもない限りは大丈夫。とりあえず自信を持って繰り出していいでっしゃろう。



ニースト後はほんの少しだけ前進すれば…



しっかり入ります。

サラ 軌道修正

ローリングフェイスクラッシュは[illegible]はあるが、その分リスクを伴う。相手がⒼボタンを押してガードをしてないとサラに対して正面を向かないため[illegible]できない[illegible]もある。[illegible]り方は、正面を向けているほうにエスケープして、Ⓟ+[illegible]小ネタなので、機会があったら試してみてくれ。



正面を向いてるほうだから楽々。



パイチェン なんと繋がる下P・投げ!!

[illegible]で相手の技からカウンターをとって投げる」という攻め。このときの「下P・投げ」はちゃんとコンボ扱いだった。システムが変わりこの連続技は非常に成立しにくくなった[illegible]は以前本誌で紹介した「ダッシュしゃがみ・空烈天鳳」を[illegible]

[illegible]手に接近。これは相手の攻撃[illegible]ためと、下Pヒット後に相[illegible]てきたら下Pでカウンターをとり、そのままレバーを前に[illegible]ターになっていれば、下P・[illegible]

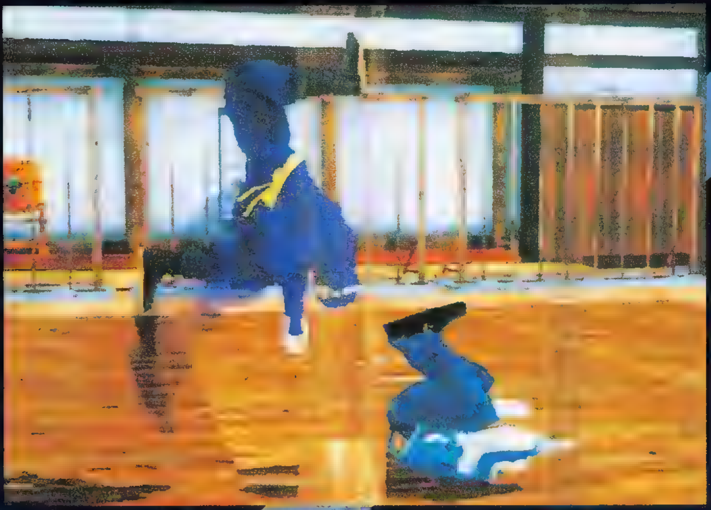


ダッシュ[illegible]で接近。ここで下Pでカウンターをとる。



しゃがみ状態を利用してすかさず[illegible]P+Gで空烈天鳳がコンボに。

カゲ　起き上がりを潰すでござる



ダウンを奪い、もう少しで勝てるというときに相手が前転をしてきて、起き上がり攻撃をくらってしまい、起き上がり攻撃をくらってしまい、負ける。このような状況を度々見かけてしまう。

そこで今回は、前転のみ潰すことが可能な技をピックアップし、説明していきたい。

ダウンを奪った際、ちょ[illegible]なく龍尾閃、円月蹴り、旋風蹴り、この3つの技いずれかを出せば必ず前転を潰すことが可能。

技ごとの性能として一番お薦めできるのは円月蹴り。前転を潰すことができるほか、その場下段蹴りを出してきても潰すことができるからだ。このとき[illegible]旋風蹴りが追い打ちとして決まるので、忘れないように。

潰すに当たっての難[illegible]龍尾閃。ほかの技を[illegible]に起き上がり攻撃[illegible]普段通りにの[illegible]るが、龍尾[illegible]りで蹴りをくら[illegible]と、くらいモーションは一緒のものの相手に引き寄せられてしまうのだ。

これによって、相手の二択攻撃を回避することが厳しくなり、場合によっては確定した攻撃を受ける状況もあるので注意

この攻撃の使い所になるのは、やはり相手をリング際まで追い込んだときになる。この状況のときは、大抵リング中央へと前転してくるので、起き上がり潰しを狙っても損はないだろう。

これこれ。この瞬間に技を出して[illegible]潰すことができるのだ。

ウルフ　壁際でも2回転半



こんな状況なら、ダブルクローで起こせば投げが決まる。

[illegible]力とともに、真後ろへ長い距離を放り投げ、リングアウトが奪いやすいというのもジャイアントスイングの魅力の一つ。

ところがVF3[illegible]多くのじゃまする物がある。ステージにある「壁」がそれだ。

しかし壁に対して垂直に投げた場合は話が違ってくる。

この場合、当然ジャイアントスイング・ダブルクローは確定。そしてダブルクローで引き起こしたところへの投げも連続技になるのだ。この後走ってエルボードロップを決めればめでたく即死コンボの完成だ。

投げ抜けされやすいので他の投げや、Sショルダーからの空中コンボも狙っていこう。

また、相手を壁際に追い込んだ状態で、ニーブラスト、Sショルダーなどでダウンさせたときにも同様にダブルクロー→投げが連続技になるぞ。壁際では浮かせて空中コンボがまず入らないので、直接ダブルクローを狙ってみよう。

ジェフリー　ミドルヘルスタップについて

今回は今最も頼りになる技のファミリーの1構成員であるミドルヘルスタップを紹介しよう。

技の出の速さもまあまあ。ほんの少しならば相手の上段を避ける。ダウン攻撃もOK。アビルリバースクローもダッシュから入れられる。

というういたれりつくせりの技であ[illegible]ルスタップはガードされる可能性の少ないエスケープから出していくと最もふさわしい居場所を与えることになるのだ。



「あらよっと」と相手の技をひらりとかわし、



脇腹をツンツンと突いてやれば相手はもうイ・チ・コ・ロ。

シュン　転身操腭の後はム・フ・フ♡

じじいの技の中で要ともいえるのが転身操腭（[illegible]G）。この技は相手の背後に回り込み、そこから大ダメージ[illegible]相手[illegible]その際に使うべきコンボ等について紹介しておこう。酒数値やキャラクターによって違ってくるので各自参照してもらいたい。

●転身操腭・挑腕撩拳・仰飲仙手（◆Ⓟ）・旋風掃腿（↘Ⓚ+Ⓖ）or転宙落脚（◆Ⓟ）

酒を飲んでいない場合に[illegible]このコンボが全キャラ（[illegible]を除く）安定して決まる。入力に若干コツがあり、挑腕撩拳の後、素直にⓅを入力してしまうとダウン攻撃である[illegible]旋酔肘が発生してしまうので、挑腕撩拳を入力したらすぐにレバーを◆方向に入れたままにしてⓅを入力してやるとよい。

●転身操腭・挑腕撩拳・仰飲仙手（◆ⓅⓅ+Ⓚ）・連環前旋掃腿（↘Ⓟ+ⓀⓀⓀ）

酒8杯以上かつ、ウルフ、ジェフリー、鷹嵐を除くキャラというのが条件。仰飲[illegible]の入力方法は先ほどと同様にレバーを入れっぱなしにすることが重要。

●転身操腭・挑腕撩拳・挑腕撩拳・転宙落脚

サラ、パイ、葵限定コンボ。酒6杯以上の時は是非コレを。仰飲仙手に繋げるよりもこちらのほうが幾分ダメージ値が大きい。

●転身操腭・挑腕撩拳・[illegible]離（背後Ⓟ+Ⓖ）

鷹嵐限定。確定技ではないが、鷹嵐が背後をとられた際何らかの行動を起こした場合に決めることが可能だ。

リオン　後ろに回ってどうしよう？

リオンの新技で、相手の股をくぐって後ろに回り込む、[illegible]という技があるが、この技の使い所をすればいいのかいまだにわからない人が多いと思うので、紹介していこう。

[illegible]とに、必ず入るという確定技。これは代表的なものを3つ挙げてみた。

●落撃掌（⇧ⓅⓅ）
●盤肘（⇨Ⓟ）
●縦跳穿[illegible]

[illegible]でも落撃掌と縦跳穿掌はヒットさせた後に、追い打ちとして前掃腿が入るのでオイシイ。

盤肘を[illegible]もつながることはないが、盤肘連環手（⇨ⓅⓅ）を出し、[illegible]腿が入る。また、盤肘連環手をエスケープしたときには、盤肘・投げという連携も有効な手段だ。

しかし、注意しなければいけないのが落撃掌で、相手が[illegible]合は、2発目のPを取られて[illegible]返してきたら、穿陰掌（⇦Ⓟ）で止めて、投げに行くという[illegible]わけではない。

また、落撃掌[illegible]注意する所がある。それは、自分が高い位置にいて、相手が低い位置に[illegible]穿陰掌は[illegible]目の落撃掌はスカってしまうのだ。投げなどの反撃はくらわないが、注意したい。

聞くは一時の恥。
読まぬは一生の恥

バーチャファイター用語集

質問の多い「ガードハーフ」や「ダッシュしゃがみ」など、基本的だが意外に知られてない用語を中心に解説。

このページでは今一度基本に立ち返り、VF3及びVFシリーズ全般の用語を解説しよう。専門用語が多くてわかりにくいって意見も結構あるのだ。ゲーメスト本誌やムックで統一する基本用語もここで扱っていくぞ。

〈ア行〉

●足位置

このゲームでは膝蹴りなど特定の技を出すと、前に出ている足が入れ替わる。ラウンドスタート時は両者右足が前に出た状態で、お互いの両足を結ぶ線は平行になってい[illegible]この足位置を「正[illegible]」と呼ぶことにしている。両者が膝な[illegible]出して[illegible]人と[illegible]足が[illegible]の足位置も[illegible]ある。

これに対し、どちらか一方だけが足を組み替えた状態を「八の字」と呼ぶ。本来ならば「順足」、「逆足」とでもすべきところだが、意味的にわかりやすいため「正位置」、「八の字」で統一している。



そしてこちらが八の字。正位置、八の字ともに2通りある。



これが正位置。お互いの足が平行になっている。

正位置ならば返し技にな[illegible]たり、あるいは八の字のみの限定空中コンボがあったりと足位置は何かと重要である。

●当て身

アキラ、パイ、ウルフ、カゲ、葵の5キャラが持っている、「〜返し」という属性の技全般の総称で[illegible]。

これ[illegible]してもガ[illegible]ード後の反撃技のイメージが[illegible]るため、あえて当て身という単語を使っている。ムックでは「返し技」になっているがとりあえず無視。今回から「当て身」になるのでよろしく。

●アンジュレーション

VF3から新たに加わった「高低差」の概念。ステージによって起伏は柔軟に変化するため、地形に対応してうまく立ち回るのはなかなか難しい。状況にもよるが基本的には高い位置にいる側が有利。



ステージによってアンジュレーションは様々。最も起伏が大[illegible]いのがこのパイステージ。

●E

エスケープ（ボタン）のこと。Eを使った攻防はいろいろとあるが、メストの攻略記事内では相手の連携等をかわすのは「Eで避ける」という表現で統一する。一見「[illegible]が痛い」的表現だが、ここで示すEはあくまでエスケープボタン。[illegible]

[illegible]るが、それぞれ「上E」、「下E」とする。

余談だが[illegible]これのみそのままE。なぜ?

●いなし

相手の攻撃を受け[illegible]を取る葵の新動作。いなしと性質は異なるが、[illegible]を切り返すパイの「雲手」も便宜上「いなし」と表現することにしている。



葵のいなしは背後を取る。[illegible]



パイのいな[illegible]技をいなす。かなりテクニカル。

〈カ行〉

●カウンター

一方の技の出しかたに他方が技を合わせると、カウンターとなりダメージや浮く高さが大きくなる。

これによって[illegible]のダメージを超えるとSEが「ボスッ」から「ガキン[illegible]」に変化して、[illegible]やダウン[illegible]より手数の多い空中コンボが可能になったりする。

カウンター[illegible]ター技のダメージ値、相手が立ちかしゃがみかなどでカウンターダメージは決められる。ゆえに[illegible]キン[illegible]」で浮かない場合もある。

●返し技

相手の技をガードした後、[illegible]の硬化時間中に確実に決めることのできる技。[illegible]や投げ技がメジャー。VF3ではあ[illegible]ため、返し技としての投げ技は択一攻撃になってしまった[illegible]

●確定

[illegible]るが、「ヤツにはワンパンから[illegible]」、あるいは特定人物のアルゴリズムを目指して使われる[illegible]

専用コンボ」がある（はキャラ名、人名）。

●ガード

[illegible]御することだ。ガードには立ちとしゃがみで2種類あるが、[illegible]ガード」にすることに決めた。

●ガード崩し

[illegible]し、一種のよろけ状態を誘発する技、及びその属性。実際に存在するガード崩し技は少なく、アキラの「開胯」と「撃[illegible]える。

●ガード外し

下ガードした相手に当てると、ガードを突き上げたり一[illegible]ている。ここで起きるひるみは追い打ちや二択にいけるほ[illegible]



[illegible]この余裕はな[illegible]である。

●ガードハーフ

[illegible]

属性を示す言葉。下ガードした相手に当てると、特定の中段技はダメージが軽減される。これがガードハーフである。
正確には、
①カウンター
②しゃがみ状態
③立ち状態&下ガード状態
…この順でダメージが低くなっていく。このうち③がガードハーフである。肘やサマーソルト系の技がこれに当たり、基本技も含めればほとんどのキャラがガードハー[illegible]を持っている。
ハーフといっても実際にはキッチリ半分にはなっていないので注意。

●Ⓚキャンセル
Ⓚの攻撃判定が発生する前にⒼを押すことでモーション途中でキャンセルできる行為。「Ⓚキャン」と略される場合もある。[illegible]同様のことができ、こ[illegible]「[illegible]キャンセル」と表記する。「[illegible]キャン」ではないこと[illegible]

〈サ行〉

●最速
よく「最速のタイミングなら返し技になる」といった記述を目にすることと思うが、これは「1フレームも遅れなければ返し技となる」という意味と同義である。
最速ならば返し技、最速ならば割り込み可能、最速ならば……こういう「最速」を強調している文章は大抵の場合、「…しかし常識的には普通の人間には無理」という暗黙の続き文句が内包されている。だがVFシリーズは非常に早いサイクルで「常識」が変化していくゲーム、知らぬ間に「最速ならば[illegible]」が「これくらいは返せるように」と結ばれていることもままある。侮れないので要注意。

●下Ⓟ
しゃがみパンチのこと[illegible]しゃがみパン[illegible]かどうかでかな[illegible]字数が少ない[illegible]「下Ⓟ」に決定した。立ちパンチはⓅで満場一致の決定。
場合によってはレバー入れっ放しの下Pと、立ち状態から下Pで差別化を図りたいときもある。そんなときはコマンド的な表記法で「[illegible]Ⓟ」もしくは「⬇Ⓟ」とすることになろう。

●自動二択
VF2の一部の投げ技は、コマンドの関係上不成立時に中段技が出るようになっていた。これを利用したのが自動二択だ。中段技の発生が1フレームならば、自動二択は絶対に回避できないものだが、打撃技には発生フレームがある。下ガードして中段技を出させてから立てば一応は回避できる。
VF3は投げ失敗モーションがあるため自動二択は基本[illegible]、実はアキラの撃歩[illegible]しゃがめば打撃、立てば崩しという自動二択攻撃になっている。


VF3唯一にして本当の意味での自動二択技、撃歩翻腕だ。

●しゃがみ投げ
しゃがんだ相手に対する[illegible]正式用語は「下段投げ」で、また意味的には「対しゃ[illegible]」[illegible]いやすいの[illegible]のままで[illegible]ことにする。

●Ⓖキャンセル
主に連携技を途中で[illegible]止め、そこから違う技に移行したいときに使われる。Ⓖを一回押すことで次の連携への受け付けが断ち切られ、内部的に白紙の状態に戻すことができる。
わかりやすい例として、Ⓟから肘を最速で出したいときを考えてみる。この場合コマンドは「Ⓟ・Ⓟ」だが、タイミングが早すぎるとⓅⓅになってしまう。ところがこれにⒼを挟んで「ⓅⒼ・Ⓟ」とすればⓅⓅになることは決してない。この方法でなくとも最速のⓅ・肘は可能だが、Ⓖキャンセルを使えば先行入力ができ、遥かに容易になる。攻めの連携だけでなく空中コンボでⓅを使うときなども、Ⓖキャンするとやりやすい。

〈タ行〉

●ダッシュ
正式にいうところのクイックフォワード、クイックバックのこと[illegible]。しかしメストでの[illegible]シュ」だ。方向を示すため「前ダッシュ」か「後ろダッシュ」という形になると思う。
これに対し[illegible]ときの走る行為はまったくもって文字通り「走る」[illegible]。本当はこちらが「ダッシュ」だがいいでしょう(?)。

●ダッシュしゃがみ
スプラッシュのレバー入力部分(⇩⇩)を行うと、しゃがみながら[illegible]前進する[illegible]これが「ダッシュしゃがみ」である。
VF2時代は「ホバー」とも呼ばれたこのダッシュしゃがみに加えて[illegible]に活用したしゃがみ状態での前後ダッシュをまとめて「しゃがみダッシュ」と呼んでいた。[illegible]しゃがみ[illegible]は不可能になり、前者は[illegible]ッシュしゃがみ」と定義されている(セガ公認)。
通常立ちからしゃがみへの移行は10フレームかかるが、ダッシュしゃがみ[illegible]フレームでしゃがむことができる。これにより一応ながら、[illegible]ホバーはしゃがみダッシュなら[illegible]



●中段蹴り
[illegible]人公がアキラだから、ということで日本語でいくことになった。ジャッキーとサラは技名自体が[illegible]

[illegible]

●ディレイ
[illegible]PとKの間をあえて少し開けるというテクニックである。具体的には「ディレイをかける」、「ディレイ○○(技名)」といった使い方をする。
ディレイを使うのは、相手[illegible]ント技の一種といえる。連携技を途中で止めたと思わせておき、動いたところに続く技がヒット、というのが一般的な使い方だ。

〈ナ行〉

●投げ失敗モーション
自動二択防止のためか、V[illegible]投げ技[illegible]は空振りモーションが発生するようになった。同様に「当て身失敗モーション」もある。
ここで取り上げたのは決して[illegible]じゃないよというアピールと、以[illegible]取るから覚悟しとけコラァ、というライターに対する警告の意味を兼ねてのことだ。皆も見つけたら報告してくれ。

●投げ抜け
[illegible]ではコマンド投げもそれに対応したコマンドで投げ抜けで[illegible]
これも「投げ返し」、「受け[illegible]ちまちまだったので統一しておく。実はこのページ、一番読んでもらいたいのはライターだったりして。

〈ハ行〉

●フレーム
CPUの処理の最小単位。初代VFは秒間30フレーム、VF2以降は60フレームである。「1フレーム=○○秒」という絶対的な数値はなく、その「世界」によって変動する[illegible]ほど映像の切り替えが早いわけで、つまり動きのなめらかさやレスポンスが向上する。
[illegible]まったく動けない時間があるということだ。
フレーム単位で突き詰めていくと、[illegible]無意味と化してしまうが、人[illegible]だからこそこのゲームは面白いのであり、また伝説的なプレイヤーが生まれやすい土壌があるのだ[illegible]
[illegible]をメインにまとめてみたがど[illegible]



読者が選ぶ第10回ゲーメスト大賞発表!!

記念すべき第10回を迎えたこのゲーメスト大賞。傑作ぞろいだった今年なだけに、どれが大賞となってもおかしくなかった。さて、今年度ナンバー1のゲームは!?



10回記念ということで、過去9年間の受賞作をビデオで紹介。



各部門賞の表彰の後に、ゲーメスト大賞を発表。ZERO2に決定。



会場からプレイヤーを募って開発者と対戦するイベントが行われた。



アトラクションでバーチャロン開発者チームの実力が爆発した。



さあ、ZERO2で対決だ。メーカーのプレゼントは誰の手に?



ゲーメスト大賞 ストリートファイターZERO2（カプコン）

前作より進化したZERO2。その完成度こそが、真剣勝負の面白さを生むのだ。

今年度はずば抜けたゲームがなく、混戦の1年であった。2D・3Dポリゴンのゲームが乱立した。その中で第10回ゲーメスト大賞を受賞したのは、カプコンのストリートファイターZERO2であった。ZERO2の魅力は、その完成された面白さであろう。今年度、ゲームセンターで一番広く、長い間遊ばれた対戦格闘ゲームであると思う。目を見張るほどの斬新さはないが、ストリートファイターII以来の基本を押さえ、誰もが楽しめるゲーム内容になっていたと思う。

今年度は、新しい世界観、システムを持った対戦格闘ゲームが人気を博した。だが、対戦ゲームとして考えた場合、よほど密に作られていないと、目の肥えたプレイヤーには納得してもらえない。プレイヤーは今、確実に新しいものを求めているし、受け入れる準備ができていると思う。しかし、ゲームはゲーム。ゲームとしてのち密さ、納得感でZERO2のレベルに達しているものはほとんどなかったのではないだろう。ZER



ベストキャラクター賞を受賞したダンはZERO2の登場キャラ。オリジナルコンボという、新システムがZERO2の特長だ。



O2が支持されたのは、まさにその"完成度"によるところが大きい。

"進歩"を[illegible]て く[illegible]

ZERO2の魅力の一つは、前作、ストリートファイターZEROに比べ、大きく変わった印象のグラフィックであろう。特に、背景はすべて描き換えられ、見るからに美しくなった。これによって、ゲームの世界観に対する奥行きが、ずっと感じられるものになっている。

ZEROの頃はなじみにくかったややコミカルなタッチのキャラクターは、ZERO2では逆に新鮮で強い印象を残す。それは、背景、キャラのポーズ、演出、サウンドなど、さまざまな部分で手がかかっているのが総合的な印象を変えているのだと思う。前作、ZEROに比べて見るからによくなったという印象が、プレイヤーに好感を持って受け入れられた。

また、ゲーム面での大きな変更は、オリジナルコンボの採用と、ゼロコンボ（チェーンコンボ）の撤廃である。オリコンは、ゲージを使う新たな必殺技。通常技、必殺技を自由に組み合わせて使っていく、爽快な新システムだ。

一方、ゼロコンボの撤廃は、通常技のより深い攻防を目指して行われたもの。チェーン系のコンボは爽快だが、それだけではワンパターンの攻めになりがちだし、技を出すタイミングや一つ一つの技の判定の強さが生かされにくくなる。この欠点をなくし、爽快感という点だけをオリジナルコンボに置き変えたのが、ZERO2のシステムの特長である。

キャラクターの戦法についても、大きく変更されたキャラがいる。たとえそのキャラクターの特徴であった戦法でも、納得がいかないものや奥の浅いものは切り捨て、大きく変更している。別キャラに近い形で生まれ変わったキャラもいるといっていいだろう。

このように、ゲームシステム、ゲーム性でもZEROを大きく上回っていると言える。そこには、このままのレベルで安住せず、どんどん高みを目指していく精神が感じられる。

対戦格闘ゲームは、次々とプレイヤーの声を取り入れ、高いレベルで続編が作られてきた。当初、その先頭を引っ張ってきたのは、カプコンとSNKである。一発勝負でなく、長期にわたってプレイヤーの声に応えていくのは、実に大変なことなのである。

現在は、多くのメーカーがなかなかの対戦格闘ゲームを作り上げている。だが、これからが本当に、プレイヤーの声に応えていける体制が続けられるか、問われることになるだろう。それはゲーム作りの姿勢の問題で、一人だけでなくどれだけ開発全体、メーカー全体に行き渡っているかという総合的なものである。

今年度、それを結果として見せてくれたのがストリートファイターZERO2であり、カプコンというメーカーだったのではないだろうか。

新たなる[illegible]

ただ、ZERO2といえども、百点満点のゲームではない。完成度が高く、バランスが取れていて、だからこそ真剣勝負の面白さを感じさせてくれる。しかし、その分奇抜な面白さがもう少し欲しい気がする。そのゲームならではの、仕掛ける側の、特異な楽しさ・快感がやや薄められている気がしないでもない。

だが、これもゲーム作りの姿勢がしっかりしていれば、新たな課題として、よりプレイヤーを満足させる形で昇華させてくれるであろう。そのような積み重ねこそが、プレイヤーの信頼を勝ち得、面白いゲームを生み出していくのである。

このことは、カプコンに限らず、他のゲームメーカーにも言えることである。また、それはゲーメストに対しても言えることだろう。私たちも負けずに、常に読者の要求に応えるハイレベルな内容を供給し続けたいと考えている。それだけが、相手の信頼を勝ち取るすべだからである。

（石井ぜんじ）



背景が細かく描きこまれ、より美しさが増した。学生服のさくらも、違和感なくZERO2の世界に溶け込んでいる。

ゲーメスト大賞 第2位

電脳戦機 バーチャロン （セガ）

ポリゴンゲームのひとつの理想型である、3Dフィールドを舞台にしたロボット対戦アクション。



ゲーメスト大賞第2位の座に輝いたのは、セガAM3研の「電脳戦機 バーチャロン」。非常にポリゴン向きなロボットという題材を、見事にゲーム化。障害物などの配置された3D空間の中を自由に動き回れる…これだけで、往年のロボットファンは1コイン投入してしまうだろう。

「対戦ゲーム主流のゲームセンターの間口を広げたとおもう」

（新潟県　建部裕志君）

「斬新で、かつ遊べる。キャラも魅力的」

（千葉県　吉田修治君）

「フロンティアスピリッツと純粋な面白さに」

（千葉県　竹越正明君）

とにかく〝新鮮さ〟が大きな武器となったことは疑いようもない。

「自分が操作してる」「自らが、闘っている」といった感覚をあたえてくれるゲームとしても、バーチャロンは秀逸だ。

「これこそ本当の3D対戦ゲーム!!」

（大阪府　田矢和宏君）

ゲーム性を高く評価する声も多い。そのほとんどが、計算されつくした緻密な駆け引き、そのうえでの読み合いを楽しむ上級プレイヤーの意見であり、広く一般層だけでなく、マニアにも受け入れられる奥深さを秘めたゲームであることがうかがえる。

しかし、操作性に不満をもつ人もかなりいるようだ。ほとんどの武器（攻撃）が誘導して飛んでいく点に関しても賛否両論。「狙い撃つ楽しさをもう少し味わえれば、爽快感、納得感がさらに増したのでは?」との意見もちらほら。

こういった未消化な部分を残しながらも、オリジナリティ溢れる作品として成功をおさめたのは、十分に評価に値する。

「2が楽しみ」

（茨城県　根本真澄君）





ロボットアニメファンにはたまらないゲームだっただろう。

4位 バーチャファイター3 （セガ）

ゲーメスト大賞第4位に位置づけたのは、セガの「バーチャファイター3」だ。

これまで3ボタンというシンプルな操作系で通してきた同シリーズに、ついに第4のボタン、「エスケープボタン」が追加された。2にはなかった要素だけに、3独自のゲーム性をつかむまでに若干の時間を必要とする。

「システムが分かってくればハマリそうです」

（群馬県　宮城健君）

エスケープを使った攻防ができるようになってくると、〝読み合い〟が面白くなってくる。ステージセレクトも、人柄がでておもしろい。



モデル3によるグラフィックは圧巻だった。

5位 ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドー オーバー ミスタラ （カプコン）

第5位は、横スクロールアクションの「ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバーミスタラ」だ。

「対戦格闘全盛時代だけに、この作品の面白さ、クオリティの高さを評価したいです」

（大阪府　松岡亮介君）

貴重なアクションゲーム。それを高いレベルで作り出せるメーカーが存在しているということの幸福感。そしてそれを味わうことができたゲーム。

「1人でも数人でも楽しめる。ゲームバランスも良い!」

（徳島県　大西美樹さん）

多人数プレイで盛り上がれたのがよかったのだろう。



前作より簡単に、派手になった。

6位 サイキックフォース(EX) （タイトー）

第6位は、何から何まで斬新だったアイデアの固まり、「サイキックフォース(EX)」が受賞した。しかもただ斬新なだけでなく、「向きに関係なく入力可能なコマンド」など、ゲームそのものを遊びやすくする工夫も凝らされている。その分プレイヤーは〝読み〟や〝行動〟に集中することができるのだ。対戦をするためのゲームといえるだろう。キャラの魅力も重要だ。



斬新なシステムが話題になった。

6位 レイストーム （タイトー）

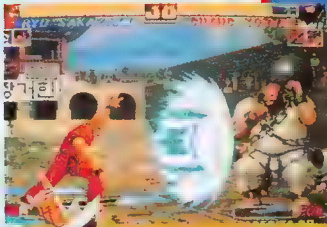
同率6位は、同じくタイトーの作品で、シューティングゲームの「レイストーム」。ゲーメストでは人気の高かった縦スクロールシューティング「レイフォース」の姉妹作にあたり、パズル要素の強いゲーム性とポリゴンを駆使した演出が融合した意欲作だ。ただ、難度が高かったのが多少残念。上手な人についてないと最後まで見られないのではもったいない。



シューティングとしては最高位を獲得。

ゲーメスト大賞 第3位
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (SNK)

SNKの看板作品として、毎年夏のお楽しみになっているシリーズ3作目。次も夏?







ボスチームが加わり、総勢27キャラに。

ゲーメスト大賞第3位は、SNKの「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」。

'94、'95と作を重ねるごとにキャラ数が増え、今では総勢27人ものキャラが登場する。これだけのキャラを出しながらもゲーム性、バランスなどをとるのは至難の業だ。登場キャラクターの個性化にも力を入れており、主人公・草薙京や、そのライバル・八神庵の超人気ぶりはとどまるところを知らない。

「キャラとゲームを両立しているからです」
(愛知県 原田美子さん)

「キャラクター性、ゲーム性両方とも良い」
(栃木県 星央彦君)

「各キャラの個性が強い」
(長野県 安斉孝君)

と、キャラがたっている部分を評価している声が多い。

システム的には、'94、'95はシンプルで理解しやすく、その単純さが多くのプレイヤーに受け入れられるポイントとなっていたが、'96はどうだったのだろう。

前作までは"待ち"の要素が強いゲーム性であったが、'96は逆に、非常に攻撃的なバランスがとられている。それは"逃げ道"である攻撃避けやガードキャンセルがなくなっただけでなく、"攻めやすくする"のに一役もふた役も買っている小ジャンプ・中ジャンプ等の新システムによるところが大きい。

「毎年派手になっていくところが良いです」
(埼玉県 永岡岳支君)

結果、テンポが良くなったのが認められたのだろう。

しかし、

「完成度は高いが、クセのある入力は×」
(神奈川県 なかずまことくん)

のように、操作性に不満を訴える声も多かった。今後は操作性の向上にも期待したい。

ゲーメスト大賞

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	ストリートファイター ZERO2	カプコン	167
2位	電脳戦機バーチャロン	セガ	121
3位	ザ・キング・オブ ファイターズ'96	SNK	120
4位	バーチャファイター3	セガ	113
5位	ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドーオーバーミスタラ	カプコン	69
6位	サイキックフォース	タイトー	52
6位	レイストーム	タイトー	52
8位	X-MEN VS. ストリートファイター	カプコン	45
9位	リアルバウト餓狼伝説	SNK	29
10位	バトルガレッガ	ライジング	28

※ポイントの数値は、全投票数を1000とした場合のものです。

8位 X-MEN VS. ストリートファイター (カプコン)

"チームバトル"というものの一つの理想形を示してくれた。じつに面白く作られているのだが、調整部分に難があるのが残念でならない。

「個人的にはマーヴルだが、シリーズのプレイ人口を増やしてくれた、このゲームに」
(広島県 青木博史君)

といった声も。



キャラクターの豪華さはスゴかった。

9位 リアルバウト餓狼伝説 (SNK)

バランスの良さを評価する声の多い今作は、やはり"3"との比較が多くみられた。しかし、単純にゲームバランスを煮詰め直すだけにとどまらず、スウェーライン関連の操作系をプレイしやすく改善する、人気の高いキャラを投入するなど、細かな配慮が行き届いた好例といえよう。

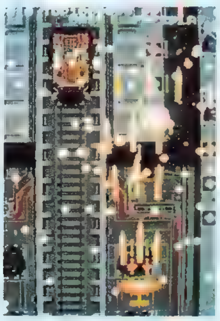


バランスがとれ、よりおもしろい対戦ができるようになった。

10位 バトルガレッガ (ライジング/エイティング)

近年稀に見る盛り上がりを見せた縦スクロールシューティングゲームの傑作。

まずはなんといっても敵弾の見にくいこと!しかしその面白さに惹かれていくうちに、いつのまにか弾避けが上達しているというのも不思議。稼ぎとクリアがリンクしているゲーム性も見事だ。



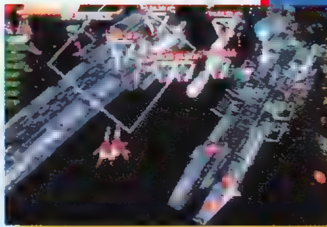
敵弾が見えるようになるとよりおもしろくなる。

ベストシューティングゲーム賞

レイストーム

（タイトー）

最近は対戦格闘に押され気味であったシューティングだが、今年は良作が揃っていた。



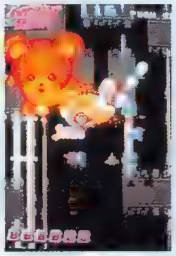
今年度ベストシューティング賞は、「レイストーム」に決定した。3Dポリゴンを使用した迫力のあるグラフィックが多くの人の目を引きつけ、前作「レイフォース」から受け継がれたロックオンシステムによる稼ぎの楽しさを広く普及させた。

「グラフィックといい、サウンドといいすごすぎ」（福島県 佐藤春奈さん）

「シューティングの稼ぎの楽しさを教えてくれた」（神奈川県 植原啓介君）



全国のシューターを熱くさせた「バトルガレッガ」。



キャラの魅力を語った人も多かった。

第2位の「バトルガレッガ」は、激辛な難度と稼ぎの面白さで多くの支持を得た。稼げば稼ぐほどクリアが楽になるというのは、理想的な形であろう。

「超激ムズ、このひと言ですね」（兵庫県 山下雅弘君）

「激ムズ難度の彼方に広がるゲームの快感」（茨城県 松本隆男君）

第3位はカプコンの19シリーズ最新作「19XX」。マーカーミサイルでの集中攻撃が特徴だが、「初心者のことをよく考えてくれていた作品」（岡山県 土昌宏君）

という意見も多く、適度な難易度も人気のひとつであった。

第4位の「戦国ブレード」は横シューに変わったが、キャラやエンディングのセンスは相変わらず。「彩京は横シューでもいいものを作れると実感した」（広島県 藤本隆正君）という意見にすべてが込められている。

第5位は渋い演出が随所に光る「蒼穹紅蓮隊」。演出にくわえて、このゲームの特徴であるウェブシステムが高く評価された。

「渋い演出に熱い稼ぎ、最高っす」（東京都 佐藤直喜君）

第6位の「ゲーム天国」は、純粋に稼ぐだけを目標にしたタイムアタックモードが好評であった。

「タイムアタックが熱かった。スコア表示にも気を配っていた」（愛媛県 自神義則君）

第7位の「バーチャコップ2」は、「前作と比べてとてもプレイしやすくなった」（愛媛県 小野裕樹君）などの意見が多かった。

第8位の「セクシーパロディウス」は、パロディウスシリーズの第3弾。

「さらにパワーアップしたパロディに大笑いしました」（兵庫県 坂本弘生君）

第9位の「ガンブレードニューヨーク」は、撃ちまくりでストレス解消ができるガンシューティング。

「やり終わったあとスカッとする」（東京都 門脇悟君）

第10位の「ソニックウィングス3」は、「やはり一般人にもプレイできる難易度がGood」（茨城県 秋山真一）

ベストシューティングゲーム賞

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	レイストーム	タイトー	252
2位	バトルガレッガ	ライジング	110
3位	19XX	カプコン	98
4位	戦国ブレード	彩京	88
5位	蒼穹紅蓮隊	ライジング	80
6位	ゲーム天国	ジャレコ	44
7位	バーチャコップ2	セガ	42
8位	セクシーパロディウス	コナミ	37
9位	ガンブレードニューヨーク	セガ	31
10位	ソニックウイングス3	ビデオシステム	21

ベストアクションゲーム賞

ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ

（カプコン）



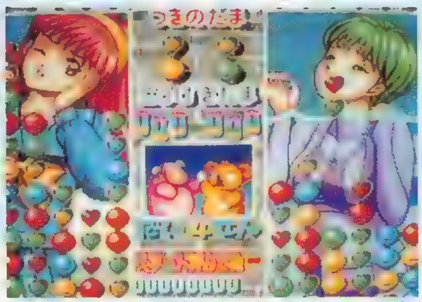
アクション、パズル、クイズと大混戦のこの部門。だが、やはりアクションが強かった！

今年のベストアクション賞に輝いたのは、カプコンの「D&D® シャドーオーバーミスタラ」となった。「4人同時プレイ最高！」（兵庫県 黒木良介君）、「協力プレイがグッドー」（神奈川県 佐藤人見さん）といった、同時プレイが高く評価されている。対戦だけではなく、協力する楽しさを見いだしたゲームと言えるだろう。

第2位は、ナスカの「メタルスラッグ」。最近では珍しい、サイドビューアクションだ。「シンプルでおもしろかった」（東京都 小出初君）、「細部の演出がすばらしい」（愛媛県 南田奏絵さん）。このように、決して目新しいシステムでなくとも、演出や描き込みで十分な評価を得ることができる、と思わせてくれたゲームだ。



細部まで描きこまれているグラフィック



ついにアーケードへ進出!!

ベスト対戦格闘ゲーム賞
ストリートファイターZERO2
（カプコン）

カプコン、SNK、セガの三強がやはり強し。割って入ったタイトーの今後にも注目だ。

1位〜第3位

第1位はカプコンのストリートファイターZERO2に決定した。

明快なゲーム性が多くのプレイヤーの支持を集めた。

「これぞ『原点』という出来」（神奈川県　中州誠君）

第2位はSNKのザ・キング・オブ・ファイターズ'96に決定。

お馴染みのSNKオールスター格闘。にぎやかさ重視。

「毎年たのしみ」（京都府　加藤仁介君ほか）

第3位はロボット対戦格闘の電脳戦機バーチャロン。メカを駆る楽しさはアンチ対戦格闘派すらも巻き込んだ。

「まさにロボットを操縦しているという感覚がたまらない」（京都府　水野善文君）





今作から避けではなく緊急回避システムが加わった。



対戦格闘ファン以外の人も巻き込んだバーチャロン。

4位〜第10位

第4位はタイトーの超能力対戦格闘サイキックフォース。360度すべて戦場の自由度の高さ。女性支持率も高い!!

第5位は去年の大賞作品の続編、バーチャファイター3。3D格闘のパイオニアは他の追随を許さない。

第6位はSNKの対戦格闘、リアルバウト餓狼伝説。餓狼シリーズも、はや5作目。もう次回作も控えているぞ。

第7位はX-MEN VS. ストリートファイター。夢の大競演タッグバトル。キミも友情合体だ。

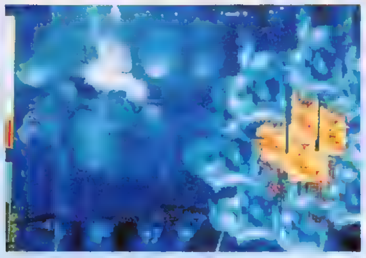
続いて第8位もカプコンのマーヴルスーパーヒーローズ。脅威の連続技エリアルレイヴ。目指せ、マーベラス。

第9位はセガのラストブロンクス。

武器を手にしてガンガン殴る。これはやみつきに…。

第10位はSNK人気シリーズ、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣。

雰囲気一新の元祖武器格闘。新キャラの魅力も高ポイント。



キャラ人気も高かった。



集計時期が早過ぎたか?!

3位以下大混戦

3位以下は、数票で順位が入れ替わってしまうほどの大混戦となった。3位はコナミの「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」。「男ならガード不可！」（滋賀県　西澤貴志君）…その通り。

4位はカプコンの「クイズなないろドリームス虹色町の奇跡」。「時代が生んだクイズゲーム」（大分県　塩川信人君）。センスが光ってます。

5位、セガの「ダイナマイト刑事」。「名は体を表す」（三重県　林伸久君）。

6位、データイーストの「マジカルドロップ2」。「気軽に楽しめていい感じ」（福岡県　竹下陽子さん）女性の支持が多かったゲームです。

以下「スパズルX」「プロップ」「デカスリート」「マイエンジェル」と続きます。今年は、アクション、パズル、クイズと豊富な年でした。



編集部でも盛り上がったゲームだ。



「濃い」ゲームだった、ダイナマイト刑事。

ベスト対戦格闘ゲーム賞

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	ストリートファイターZERO2	カプコン	215
2位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	137
3位	電脳戦機バーチャロン	セガ	130
4位	サイキックフォース	タイトー	94
5位	バーチャファイター3	セガ	92
6位	リアルバウト餓狼伝説	SNK	62
7位	X-MEN VS. ストリートファイター	カプコン	54
8位	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	42
9位	ラストブロンクス	セガ	29
10位	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	21

ベストアクションゲーム賞

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドーオーバーミスタラ	カプコン	282
2位	メタルスラッグ	ナスカ	109
3位	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	71
4位	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	カプコン	67
5位	ダイナマイト刑事	セガ	63
6位	マジカルドロップ2	データイースト	59
7位	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	51
8位	プロップサイクル	ナムコ	37
9位	デカスリート	セガ	30
10位	子育てクイズマイエンジェル	ナムコ	21



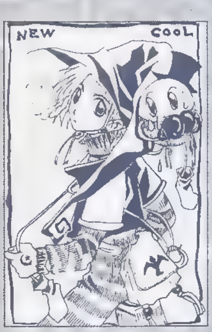
TAITO
1997
1.29
IN
STORE
TAMAYO(ZUNTATA)が自ら手がけた
スーパーテクノアレンジバージョン
早くも登場!!
警告!!
97年ズンタタレーベル急加速。
ハートは急に静まらない。
ZUNTATA RECORDS
RAYSTORM
NEU・TANZ MIX
RAYSTORM~NEU・TANZ MIX~
レイストーム~ノイ・タンツ ミックス~
ド第2弾「RAYSTORM」に
テーション版「レイストーム」
BGM「TANZ MIX」に
早くもアルバム化!
でのオリジナル
にオールアレ
ポップスに仕上げた
「CERAMIC HEART」等を含む全てのナン
バーをフルバージョンで収録したほか、ダンサ
ブルな音にこだわったCLUB MIXアレンジバ
ージョンも追加!
ズンタタ・レコード第5弾!!
NOW PRINTING
豪華初回特典付
価格2,500円(税込) ZTTL-0005
New On Sale
好評発売中!
サイキッカーのパワーに、
否応なしに巻き込まれる・・・!
PSYCHIC FORCE
ARCADE SOUND TRACKS
ZUNTATA
■サイキックフォース
—アーケードサウンドトラックス—
ZTTL-0001 価格2,500円(税込)
PSYCHIC FORCE ORIGINAL SOUND TRACKS
ZUNTATA
■サイキックフォース
—オリジナルサウンドトラックス—
ZTTL-0004 価格2,500円(税込)
究極のシューティングゲーム
待望のCD化!
RAYSTORM
ZUNTATA
■レイストーム
ZTTL-0002 価格2,500円(税込)
このサウンドに勝てるか!?
FIGHTERS' IMPACT
ファイターズ インパクト
ZUNTATA
■ファイターズインパクト
ZTTL-0003 価格2,500円(税込)
ZUNTATAの最新情報はタイトーホームページ内
「ZUNTATA Online」へGET ACCESS!!
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"
企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3261-4608
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771
©TAITO CORP.1996,1997

CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.188
1.30/2.15 JANUARY 1997

今年は浜松町にあるニューピアホールで開かれた「第10回ゲーメスト大賞」。記念すべき第10回とあって、本誌読者&メーカーの皆様、500人にお集りいただきました。

当日はゲーメスト大賞受賞式のほか、ゲーム開発者&ゲーメストライターとの対戦イベントやストリートファイターIIIのビデオ上映と盛り上がりました。



今月のムーちゃん
(和歌山県 向 晶君)

新春ニューゲーム大会!

これぞ激勝攻略秘報告!!

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

掲載広告ご案内

第10回 ゲーメスト大賞 ベストキャラクター96



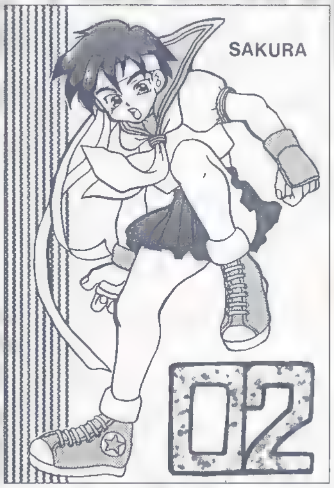
（東京都　茜虎徹君）

1位　火引弾
165.3ポイント
ストリートファイターZERO2　カプコン



（群馬県　後三条カヲルさん）

2位　八神庵
89.3ポイント
KOF96　SNK



（沖縄県　青空うるるん）

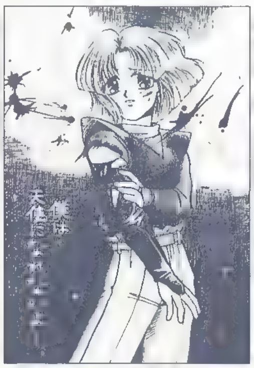
3位　春日野さくら
74.5ポイント
ストリートファイターZERO2　カプコン

（東京都　I.F.コトブキ君）



4位　黒澤透
52.4ポイント
ラストブロンクス　セガ

（東京都　年賀状しかない人さん）



5位　エミリオ・ミハイロフ
38.7ポイント
サイキックフォース タイトー

（京都府　眠猫りんさん）



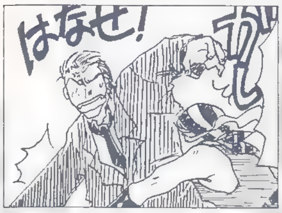
6位　ナコルル
37.2ポイント
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣　SNK

（大阪府　鳳凰よしおさん）



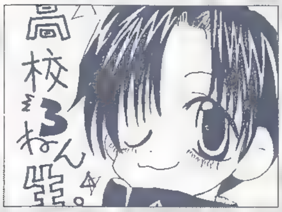
7位　リチャード・ウォン
32.7ポイント
サイキックフォース　タイトー

（香川県　佐伯弥四郎さん）



8位　ギース・ハワード
30.9ポイント
リアルバウト餓狼伝説　SNK

（神奈川県　将門紫紅さん）



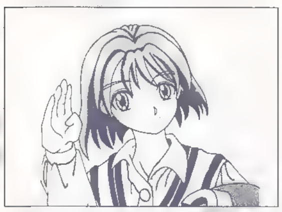
8位　草薙京
30.9ポイント
KOF96　SNK

（宮城県　立花真角君）



10位　マジックユーザー
26.3ポイント
D&D® シャドーオーバー ミスタラ　カプコン

（茨城県　わがP-君）



10位　鐘紡サキ
26.3ポイント
クイズなないろドリームス　カプコン

12位	リムルル	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（SNK）	25.6
13位	リュウ	ストリートファイターZERO2 ほか（カプコン）	24.2
14位	バイパーⅡ	電脳戦機バーチャロン（セガ）	23.2
15位	ガンビット	X-MEN VS.ストリートファイター（カプコン）	22.8
16位	首切り破沙羅	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（SNK）	22.5
17位	緋雨閑丸	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（SNK）	21.8
18位	マチュア	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）	21.4
18位	ザンギエフ	ストリートファイターZERO2 ほか（カプコン）	21.4
20位	ジャガーノート	マーヴル・スーパーヒーローズ ほか（カプコン）	21.1
21位	ライデン	電脳戦機バーチャロン（セガ）	20.7
22位	アイン	戦国ブレード（彩京）	20.0
23位	レオナ	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）	19.7
24位	テリー・ボガード	リアルバウト餓狼伝説 他（SNK）	18.6
24位	バイス	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）	18.6
26位	ガイ	ストリートファイターZERO2（カプコン）	17.5
27位	敵の兵士	メタルスラッグ（ナスカ）	17.2
28位	麻宮アテナ	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）	16.8
29位	テムジン	電脳戦機バーチャロン（セガ）	16.1
29位	不知火 舞	リアルバウト餓狼伝説 他（SNK）	16.1
31位	ハニー	ファイティングバイパーズ（セガ）	15.8
32位	春麗	ストリートファイターZERO2 ほか（カプコン）	15.4
33位	キャミイ	X-MEN VS.ストリートファイター（カプコン）	15.1
34位	牙神幻十郎	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（SNK）	14.7
34位	アファームド	電脳戦機バーチャロン（セガ）	14.7
36位	ウェンディ・ライアン	サイキックフォース（タイトー）	14.4
37位	豪鬼	ストリートファイターZERO2 ほか（カプコン）	13.0
37位	ジャッキー・ブライアント	バーチャファイター3（セガ）	13.0
37位	シュマゴラス	マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）	13.0
40位	クラーク	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）	12.3
40位	バル・バス・バウ	電脳戦機バーチャロン（セガ）	12.3
42位	港野洋子	ラストブロンクス（セガ）	11.6
42位	キース・エヴァンス	サイキックフォース（タイトー）	11.6
42位	サラ・ブライアント	バーチャファイター3（セガ）	11.6
45位	エルフ	ダンジョンズ&ドラゴンズ（カプコン）	11.2
45位	ロレント	ストリートファイターZERO2（カプコン）	11.2
47位	梅小路葵	バーチャファイター3（セガ）	10.9
47位	ユリ・サカザキ	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）	10.9
49位	キム・カッファン	リアルバウト餓狼伝説 ほか（SNK）	10.5
49位	ケン	ストリートファイターZERO2 ほか（カプコン）	10.5
49位	ジョー・ヒガシ	リアルバウト餓狼伝説 ほか（SNK）	10.5

ダン
（ストリートファイターZERO2）
『ちょへな』
『己を知るということを教えてくれる男』
『こうなったら笑いの波動を極めてほしい』
『アンタ光ってるよ…』

さくら
（ストリートファイターZERO2）
『ブルマ』

クロサワくん
（ラストブロンクス）
『ちんぴら玉』
『おお、まさに人間のクズー！』

エミリオ
（サイキックフォース）
『だまされたッ』
『やっとロシアにもまともな人がいた』
『ショタショタバーニング』
『日本の14歳男子も彼みたいにおとなしい性格だったらなあ』

ハルベルト
（スカイダーゲット）
『常識ちゃぶ台返しな大きさが男魂をくすぐる』

バーン
（サイキックフォース）
『主役なのに前髪しかネタがなかった』

さえ（大好きッス）
『ファックスさえ』


→（大阪府 MINOYA君）

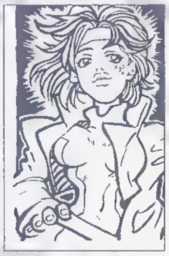

→（石川県 粉ふきイモさん）

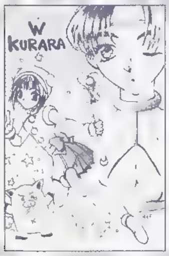

→（滋賀県 TMX君）

シクルウ
（サムライスピリッツ斬紅郎無双剣）
『ナコルルが現れて「好きにしてイイ」と言われたら、俺はだまってコイツを連れて帰るだろう』

妖精さん
（クイズ虹色町なないろドリームス）
『どうしてオトせないのか…モニターの前で悶絶』

捕虜（メタルスラッグ）
『4次元パンツの男たち』
『ヒゲパンツ（完）』


→（山形県 笑面龍君）



→（富山県 守樹亜宇さん）

オニール軍曹
（メタルスラッグ）
『鬼だ』
『一瞬デコキャラかと思った…』

ブラックピエロ（マジドロ2）
『ど強いバイ〇ンマン』

アファームド
（電脳戦機バーチャロン）
『96年度抱かれたいメカNo.1』
『ビームトンファーと角刈りに漢を感じる』

バル・バス・バウ
（電脳戦機バーチャロン）
『使用率4%…（某ゲーセンにて）その分キズナは強く太いのさ』

ブラックハートⅡ
（バトルガレッガ）
『キレてる』
『後方に対して世界一強い戦闘機に違いない』
『一秒間に撃つ弾の量は間違いなく銀河一だ』
『奴は本気でオレを殺しにくる。いい奴だ』

ゼノビア
（レイストーム）
『格好良すぎ。パイロット希望』

ハンニバル（レイストーム）
『格好良すぎ。艦長希望』

アラリック（レイストーム）
『DX超合金シリーズに加えてくれー』

ジェフ・ジャンセン
（テカスリート）
『常に笑顔。あのカツラ頭。それにあのプリプリした尻ー辛抱たまらん』

ひつじ（マンクスTT）
『シフト変えると「メュー」って鳴くんですね』

サンマン
（ファイティングバイパーズ）
『かなりマッドなライダーだったね』
『真の使い手はもう手におえない』

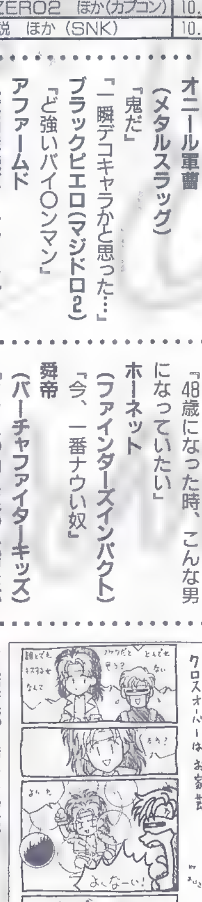
セルバンテス・デ・レオン
（ソウルエッジ）
『48歳になった時、こんな男になっていたい』

ホーネット
（ファインダーズインパクト）
『今、一番ナウい奴』

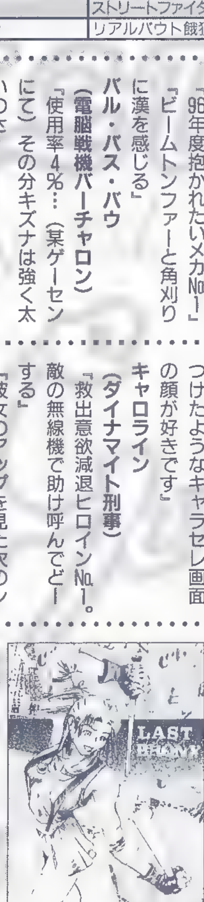
舜帝
（バーチャファイターキッズ）
『ダンスの角に足の小指をぶつけたようなキャラセレ画面の顔が好きです』

キャロライン
（ダイナマイト刑事）
『救出意欲減退ヒロインNo.1。敵の無線機で助け呼んでどーする』
『彼女のアップを見た次のシーンでよく死ぬのは偶然か？』
『2P同時の最終面で撥ねてる彼女は犯罪モノ。今度はUFOにさらわれてほしい』

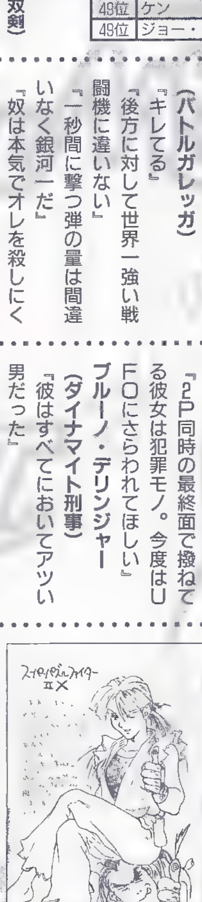
ブルーノ・デリンジャー
（ダイナマイト刑事）
『彼はすべてにおいてアツい男だった』
『歪んだ正義がステキ』
『こんなダイナマイトな奴初めてです。気合が違う』
『ファー〇クーキャラが生きている（笑）』
『ここまで濃いデカは初めてっスよゴリさん』



→（東京都 おじさん君）



→（愛知県 高田武緒君）


→（新潟県 毒マムシ祝OVA盛子さん）

総評みたいな

今回のベスト10はいろんなメーカーのキャラが混在していい塩梅。

ダンの1位は至極当然の事として（オイ）、今年健闘が目立ったのがセガ、タイトーの2社。

セガはバーチャロンの大健闘を始めとして、クロサワくんの4位入賞と大躍進。セガ純正製品としては、89年のテトリス『赤ブロック』5位を抜いての最高記録。

タイトーはサイキックフォースの一点撃ちで大活躍。キャラ人気もさるものながら、独特の世界観も強みだったたか。

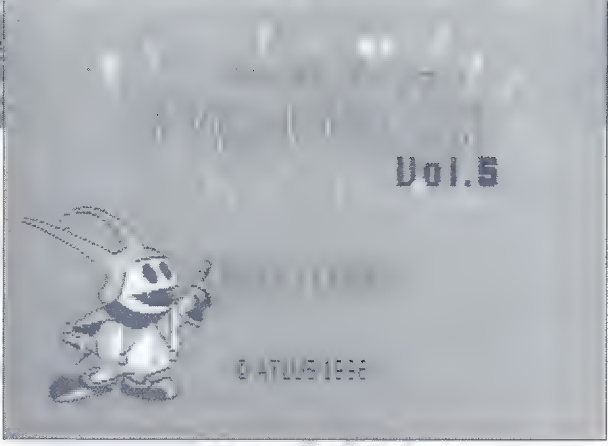
しかし主役のバーンがベスト50にも入ってないとはどーゆーこった。

キャラクターだけがゲームのウリ、ってのも困るが、やはり自分の分身たるモノ、愛すべき存在であってほしい。

ゲーム本来の面白さに加え、その世界観をさらなる彩りを与えるキャラクターこそが、ベストと呼ばれるに相応しい存在なのである。

来年も各メーカーの生み出すキャラたちに期待しつつ、ベストキャラ賞をシメさせて頂きましょう。

皆さん協力センキュッー！



特別賞

今年1年、業界に貢献したと思われる作品・メーカーに贈られる特別賞。今年度のムーブメントと言えば…？

プリント倶楽部（アトラス）
ときめきメモリアルグッズ（コナミ）

世の女子高生がゲームセンターに集結！

第10回　ゲーメスト大賞特別賞は、「プリント倶楽部」を開発した株式会社アトラス、そして「ときめきメモリアルグッズ」としてコナミ株式会社に決定した。

まずは、アトラス「プリント倶楽部」。

すでに社会的認知度も確立した感のある「プリント倶楽部」は、ゲームというよりは、プライズマシンに近い存在である。しかし、従来の占いや、性格診断のような結果送出モノのよりも特筆すべき点は、「常に今を写し出せる」という画像処理にあるといえよう。

小型のCCDカメラを使い、ただ写すだけ。多くの思考回路を用いて結果を診断することもない。選択する要素としては、額縁風のフレームだけである。



この誰にでも操作できるシンプルな構造、そして使い捨てカメラよりも簡単に結果が得られ、十数枚の小さなシールに複写されている点など、的確なリサーチとヒットの要素が詰め込まれている。

また、地域や期間が限定されたフレームの用意や、通信システムを使った配信など、リピーターの欲求にも応える作りになっている。

編集部特別賞

忘れてはいけないゲームに、確実にスポットを当てる賞である。

編集部特別賞は、ゲーメスト読者投票と直接関係なく、ゲーメスト編集部ライターが中心となって選ぶ賞である。読者投票により、大賞部門の1～3位、または各部門賞を受賞した機種を除き、それ以外で見逃せないもの、ぜひ注目してもらいたい良質の作品を選んだものである。

決定したのは8作品。多めではあるが、さまざまなジャンルのゲームを、できるだけ評価したいという観点から8作品に決定した。

この決定に至るまでは、毎年のことだがさまざまな意見交換が行われた。結果として決定した8作品は同格のものであるが、その選考経緯について簡単に説明していこう。

最初に授賞が確定したのがライジングバトルガレッガ。弾が見にくい、わかりにくい不親切なシステムという欠点もある。しかし、編集部内で最も盛り上がったベストシューティングとしてほぼ全会一致で決定した。

次に意見のまとまったのが、マーヴルスーパーヒーローズ。一般プレイヤーの支持はそれほど高くなかったのだが、ゲームとしての完成度の高さ、面白さが高く評価された。

残りの6作品は、どれも反対意見が少なからずあり、さらに意見が戦わされることになった。スターグラディエーターは、特にゲームセンターでそれほど支持されなかったこともあり、受賞作品としては冒険であるとも言える。

ただ、ゲーメストライター攻略スタッフの中で、このゲームを強く押す人が数名いたということを全員が尊重したという結果になった。

プレイヤーあってこそのゲーメストである。それを忘れないことは無論だが、ライター陣の推すゲームにも注目してくれるとうれしいと思う。

（石井ぜんじ）

ゲーム天国（ジャレコ）

ジャレコのコミカルシューティングゲーム。ゲームの歴史を表現しつつ、とっつき易いコミカルなキャラクター達が活躍する。

エクセリオン、モモコなどの自機は、それぞれインパクトがあるだけでなく、独自の個性ある能力を持っている。自機のショットを見ているだけで面白さが感じられる。

奥の深さを増していたのが、ボーナスをつないでいくボーナスシステム。特に、タイムアタックモードはハイスコアラーだけでなく、より多くの人を巻きこんで盛り上がっていくこととなった。入りやすいゲームでありながら、マニアックな深さがあるゲームである。



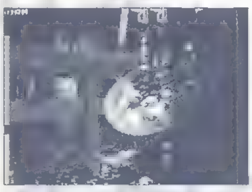
©1995 JALECO

サイキックフォース（タイトー）

タイトーの超能力戦闘を題材にした対戦ゲーム。宙に浮き、超能力をぶつけ合う闘いになるため、今までの対戦格闘ゲームに比べ、異色のゲームシステムを持っている。

ゲームシステムの根本は、ゲージを消費して張り続けるサイコバリアと、消費する超能力技。そして、反応できないくらい速いダッシュ攻撃である。この斬新なシステムを、バランスの大切な対戦に耐え得るレベルまで消化している。

アニメを意識したキャラクターをポリゴンで表現したのも新しい。エミリオ、ウォンなど人気のキャラクターを生んだ。対戦ゲームの新しい方向を開いたゲームと評価した。



©TAITO CORP.1996

スターグラディエイター（カプコン）

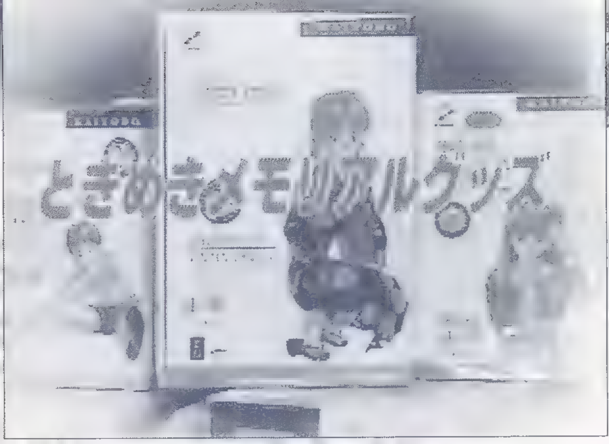
カプコンオリジナルとしては初のポリゴン武器ありの格闘ゲーム。SF的な世界観、キャラクターはプレイヤーに受け入れにくかったようだが、カプコンならではのグラフィック、演出はポリゴンでも生かされている。

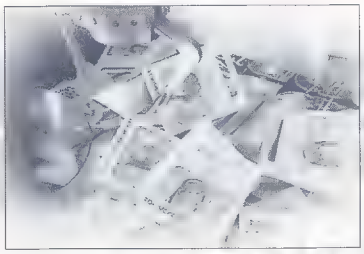
ゲーム的には、広い空間内で間合を取り合い、軸ずらしがうまく使えるようになっている立体的な攻防が特長。軸ずらしでかわせる技。かわせない技の配分がうまく、面白さを感じさせるものになっている。

この時点で完成された作品というよりは、むしろ新しいシステムの可能性を期待させる作品として評価したい。



© CAPCOM CO.,LTD.1996
ALL RIGHTS RESERVED.





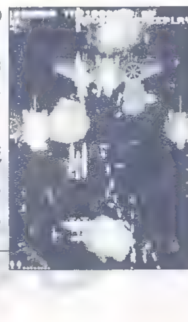
今や社会現象にまでなっているこの「プリント倶楽部」は、ゲームセンターにとどまらず、様々なところに設置されている。
まさに今年一番の定番商品と言えよう。

多くのファン[illegible]人気ゲームのグッズ化

この「ときめきメモリアル」も近年希に見るヒットゲームであることは誰もが認めるところだろう。
キャラクターの秀逸さは、ゲーム内容と相まって、非常に根強いファンの支持を得ている。
この「ときめきメモリアル」のキャラクター関連商品も同様に、多くのファンから注目されないわけはない。プライズものとして先行していたポスターベンダータイプへの挿入、各種クレーン用商品など、その種類の豊富さは、「全商品ときメモグッズ」なるクレーン台の数を見ても知ることができるだろう。
人気ゲームの派生物として、今や各種グッズが発売されることは定番化しているが、今年最もファンを熱狂させ（これはコンシューマ機の貢献なのだが…）、ムーブメントと化した「ときメモ」。
これらの恩恵は、プライズゲーム機、ゲームグッズ市場において大きな貢献であると言える。
本年度の傾向としては、そうしたビデオゲーム以外に収まった。プライズマシンの傾向の変化が、着実に市場に反映された年であると言ってもいいだろう。
先にも触れたバンダータイプのように簡単なルールによる排出モノ、女性客にも受け入れられる商品の出現。特にヒット作の発生は、商品の質をも向上させ、今後もより一層顧客の確保に結びつくだろう。
こうした大きな2つの商品が、さらなる業務用ゲーム業界の発展への布石となることと考え、特別賞の授与となった。

バトルガレッガ
〔ライジング/エイティング〕

ライジングの本格縦スクロールシューティング。暗いと思われるくらい渋いグラフィックで、魅力的な世界観を作り出している。
敵弾が実弾のように描かれているため、見にくく弾がよけにくい。また、連射数や残機数など、わかりにくいところでランクが高く上がっていく。初心者にとっつきにくいのは確かである。
しかし、慣れればそのマイナス面がむしろ魅力になるのがこのゲームの凄さである。ランクとボーナスの関係の奥深さは類をみない。ボスのアイデア、弾よけの面白さも充分。非常に異色だが、長く遊べる文句なく面白いゲームだ。



©EIGHTING/RIS ING1996

プロップサイクル
〔ナムコ〕

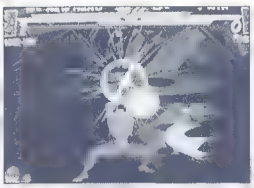
ナムコのペダルをこいで空を飛ぶ大型筐体ゲーム。まさに3D空間を飛翔している感覚にさせてくれる、特殊なドライブゲームである。
ペダルのこぎ方と、翼の傾きによって、今までにない微妙な操作感覚を感じさせてくれる。単純に操作しているだけで楽しいという、ゲームの原点の面白さがそこにある。
また、そのほのぼのとした夢のある世界観と、浮力の感じさせ方、風の音の素晴らしさなど、全体の雰囲気づくりが秀逸。同じパターンのゲームが多くなり、なんとなく面白みに欠けつつある大型筐体ものに、また新たな一石を投じたゲームである。



©㈱ナムコ

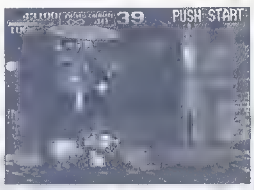
マーヴル・スーパーヒーローズ
〔カプコン〕

アメリカンヒーロー達を主人公にした、カプコンの対戦格闘ゲーム。X-MENシリーズの第2作で、動きの激しい、自由度の高い対戦が楽しめるのが特徴。
特定の通常技を当てると相手が高くはね上がり、そこに追いうちをかけられるエリアルレイヴのシステムは斬新。プレイヤーはさまざまな工夫をしながら、複雑な連続技を探していく楽しみがある。
また、プレイヤーごとにスーパーアーマー能力、空中ダッシュ能力を持つものなど、まったく異なった能力を持っている。思いきった面白さ優先のアイデアのゲームではあるが、完成度がとても高い。



メタルスラッグ
〔ナスカ〕

ナスカ製作のネオジオのアクションゲーム。主人公は人間だが、戦車に乗りこんでパワーUP。捕虜を助けながら進んでいく戦車もののアクションゲームである。
徹底的に凝って、描きこまれたグラフィックは異様な迫力がある。プレイヤーのアクション、戦車の表現など、動きにも芸が細かい。
近年、横スクロールアクションゲームは影が薄い。このジャンルは、奥が深いがストレスがたまるタイプのゲームが多い。ところがこのゲームは、プレイヤーに不満を感じさせず、それでいて本来の奥の深さを備えている秀作であると評価される。



©NAZCA CORPORATION

リアルバウト餓狼伝説
〔SNK〕

餓狼伝説3のシステムを引き継ぎながら、改良を重ね、新キャラを加えてまとめ上げたSNKの対戦格闘ゲーム。
変わった点としては、ラッシュ表示がつくようになったこと、新キャラが加わったことなどもあるが、スウェーのシステムがわかり易くなり、テンポが良くなったのが大きい。細かい点がいろいろよくなり、底上げ式に面白くなったと言える。
全キャラ固有の強さを持ち、どのキャラも強く、面白い内容になっているのがいい。手をかけて、工夫が積み重ねられた感があり、その結果面白いものになっている点に好感が持てる。



©SNK 1995

ベストグラフィック賞
バーチャファイター3（セガ）

技術力と発想の図式に変化が見え始めたのか!?



ポリゴンが上位を独占!

グラフィック部門はハードである基盤のスペックとそれを駆使した人間のセンスに対して与えられる栄誉ある部門。

ゲームの「顔」ともいえるこの部門、今年度ベストグラフィック受賞作品には「バーチャファイター3」がシリーズとして2連覇を成し遂げた。

ゲーム基盤としては非常に優れた「MODEL-3」が創り出した擬似空間世界はまさに仮想現実そのものであり、

「服の質感や背景などは、すばらしいの一言!」

（山口県 峠坂 三愛さん）

といった繊細な演出面での強化が、プレイヤーに高い評価を受けての受賞となった。第二位「レイストーム」は、94年に発売された2Dシューティングゲーム「レイフォース」の続編にあたり、本作品の空間を活かした表現力は3Dとなってもまったく色褪せることなく、むしろ洗練されている。

「映像表現のみで、すでに完成に近いレベル」

（愛知県 牧田 亮介君）

第三位は「バーチャロン」。

「ロボットの質感をポリゴンでうまく表現している」

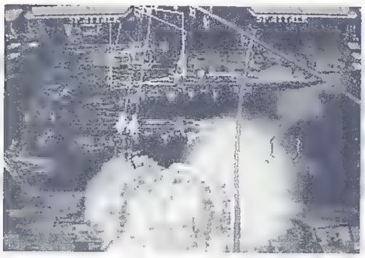
（大阪府 森崎 大策君）

ポリゴンの特徴を活かした題材も去ることながら、カトキハジメ氏のデザイン起用も注目を集めた要因のひとつ。

第四位「メタルスラッグ」のこだわりを感じさせるドット絵の描き込みは、まさに職人芸と呼ぶにふさわしい。

第五位「X-MENVSストリートファイター」は派手なエフェクト、豊富なキャラとパターンが目を引いた作品。

結果として、今年度は上位3位までをポリゴンゲームが独占する結果となった。しがし、すでに各メーカーから新基盤が発表されるなどしているため、ハードスペックを無視できない割合が大きいだけに、来年以降がまた非常に楽しみな部門賞である。



ポリゴンの無機質な質感を活かした「空間」には世界を感じる



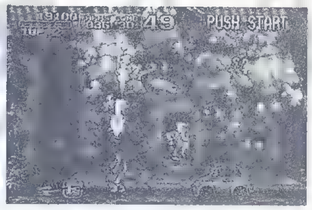
架空の存在であるバーチャロイドには世代を越えた魅力がある

ベストグラフィック賞

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	バーチャファイター3	セガ	424
2位	レイストーム	タイトー	131
3位	電脳戦機バーチャロン	セガ	57
4位	メタルスラッグ	ナスカ	36
5位	X-MENVS ストリートファイター	カプコン	31
6位	ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドーオーバーミスタラ	カプコン	30
6位	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	30
8位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	28
9位	ストリートファイター ZERO2	カプコン	20
10位	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	カプコン	16



キャラクターの顔触れに負けないエフェクトのセンスには脱帽



妥協を一切許さない描き込みは時代を感じさせない…

年間ヒットゲームベスト50

前年、今年の大賞作が1、2フィニッシュ

今年度の年間ヒットゲーム総合部門の1位は、集計の結果セガのバーチャファイター2に決定。年間を通じて、安定した人気、インカムで文句なしの1位を獲得。バーチャ3が発売された後はさすがに落ちたが、一時代を築いたゲームとして歴史に名を刻んだと言える。

2位は、今年度の大賞受賞作、ストZERO2。広い層に親しまれ、順当な結果だろう。

3位はナムコの鉄拳2。家庭用もヒットして、じわじわとした人気があった。一方、バーチャロンは最初は出回りが悪かったが、VS筐体に入ってから再び人気が出てきた。プレイヤー層はさほど広くないが、好きなプレイヤーはひたすらプレイしていてくれる。そういう面では安定した人気と言えるのかもしれない。

5位、6位にSNKの対戦格闘ゲームが続くが、注目はリアルバウト餓狼伝説。一見地味だが、バランスの取れた内容でプレイヤーの確実な支持を得ている。このゲーム以降、SNKの格闘ゲームは盛り返した感がある。

人気では、カプコンのD&D®シャドーオーバーミスタラとライジングのバトルガレッガが光る。D&Dは、四人の協力プレイというアーケー

年間プレイヤー人気ベスト10

順位	ゲーム名	メーカー	合計
1	バーチャファイター2	セガ	4,977
2	ストリートファイターZERO2	カプコン	3,870
3	電脳戦機バーチャロン	セガ	2,321
4	鉄拳2	ナムコ	2,179
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	2,152
6	リアルバウト餓狼伝説	SNK	1,877
7	バーチャファイター3	セガ	1,610
8	ストリートファイターZERO	カプコン	1,430
9	X-MENvsストリートファイター	カプコン	1,179
10	ストリートファイターZERO2アルファ	カプコン	1,159

年間インカムベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	ストリートファイターZERO2	カプコン	167
2位	電脳戦機バーチャロン	セガ	121
3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	120
4位	バーチャファイター3	セガ	113
5位	ダンジョンズ&ドラゴンズシャドーオーバーミスタラ	カプコン	69
6位	サイキックフォース	タイトー	52
6位	レイストーム	タイトー	52
8位	X-MENvsストリートファイター	カプコン	45
9位	リアルバウト餓狼伝説	SNK	29
10位	バトルガレッガ	ライジング	28

ベストVGM賞

電脳戦機バーチャロン（セガ）

音が良くなり、曲風が多彩になったが、やはりVGMは、ゲームとのマッチングが重要になるよね。



1位になった「バーチャロン」であるが、「なんかロボットアニメみたいなノリで最高!」

（渡辺和成くん　千葉県）

にあるように、まさにプレイヤーの気持ちをガッチリ掴んだものであった。アップテンポのノリもまたマッチした要因でもある。

2位は、もう少しで追いついたのに!と残念な「ザ・キングオブファイターズ'96」だ。

「過去の作品からのアレンジもあるので良い!」

（佐々木修一くん　青森県）

にあるように、定番化しつつあるものの強みが出たようだ。

ただコメントを見ると、全体的なイメージよりも、ココがいい的な部分的な好みで選んでくれた読者が多かった。

3位は「レイストーム」。

「曲だけで世界観を構築している!」

（木村圭吾くん　兵庫県）

でもわかるが、やはりZUNTATAならではといったところ。さすがですね!

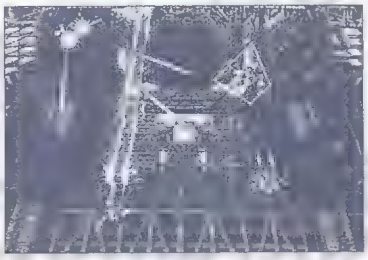
ゲームを盛り上げるのは何もキャラクターたちだけではない。ゲームのバックに流れるVGMもまたよい面白いゲームを生み出す要素の1つだ。

ここ数年、ハードの進化でそのVGMの高音質化が目立つところであるが、音は良くても曲が良くなきゃあしょうがない!それをクリアしたもののみがここに顔を出すことができる。

1位以下のタイトルを見てもそう思うでしょう!



◀2位　K.O.F.'96（SNK）



▶3位　レイストーム（タイトー）

4位は「ストリートファイターZERO2」。「キャラクターのイメージに合ってる!」

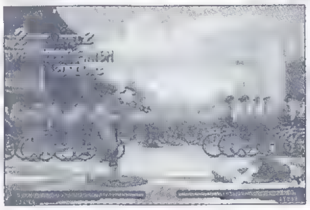
（藤田悦子さん　愛知県）

ということなのですが、弱かった部分は、そのインパクトの弱さにあったのかも。

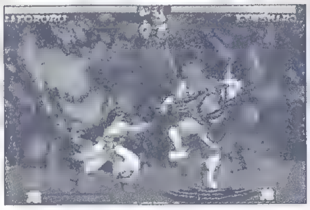
5位は「サムライスピリッツ、斬紅郎無双剣」。「わびさび…」

（田中功一さん　千葉県）

ですよね!やっぱり!このつくりかたがSNK、上手なんです。やはり受賞するには良さプラス、インパクトも必要なようです。来年はいかに…。



▲4位
ストリートファイターZERO 2



▲5位
侍魂　斬紅郎無双剣

ベストVGM賞

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	電脳戦機バーチャロン	セガ	123
2位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	119
3位	レイストーム	タイトー	82
4位	ストリートファイターZERO2	カプコン	57
5位	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	53
6位	蒼穹紅蓮隊	ライジング	52
7位	サイキックフォース	タイトー	39
8位	ソウルエッジ	ナムコ	37
9位	バトルガレッガ	ライジング	30
10位	ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドーオーバーミスタラ	カプコン	29

ドゲームに新たな可能性を開いた。バトルガレッガは今だに人気でランク入りしていて、ゲームはやっぱり面白さの実力勝負だということを感じさせてくれた。

大型店舗が少ないとはいえ、ドライブゲームはレイブレーサーの16位止まり。何となく面白く見えないのはなぜなのか。大型筐体の巻き返しに期待したい。

年間ヒットゲームベスト50

順位	ゲーム名	メーカー	合計
1	バーチャファイター 2	セガ	4,635
2	ストリートファイターZERO 2	カプコン	3,801
3	鉄拳 2	ナムコ	2,343
4	電脳戦記バーチャロン	セガ	2,175
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	2,054
6	リアルバウト餓狼伝説	SNK	1,865
7	バーチャファイター3	セガ	1,433
8	ストリートファイターZERO	カプコン	1,384
9	D&D シャドー・オーバー・ミスタラ	カプコン	1,327
10	バトルガレッガ	ライジング/エイティング	1,098
11	ストリートファイターZERO2ALPHA	エイティング カプコン	1,090
12	X-MENvsストリートファイター	カプコン	1,056
13	デカスリート	セガ	803
14	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	790
15	ラストブロンクス	セガ	780
16	レイブレーサー	ナムコ	754
17	レイストーム	タイトー	732
18	19XX	カプコン	711
19	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	699
20	ソウルエッジ	ナムコ	634
21	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	620
22	セクシーパロディウス	コナミ	569
23	ファイティングバイパーズ	セガ	565
24	子育てクイズマイエンジェル	ナムコ	553
25	バーチャストライカー	セガ	529
26	ヴァンパイアハンター	カプコン	469
27	マジカルドロップ2	データイースト	391
28	マーブルスーパーヒーローズ	カプコン	364
29	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	カプコン	328
30	パズルボブル2	タイトー	326
31	サイキックフォース	タイトー	325
32	ストライカーズ1945	彩京	324
33	戦国ブレード	彩京	320
34	スーパーパズルファイター2X	カプコン	312
35	ライデンファイターズ	セイブ開発	268
36	スーパーストリートファイター2X	カプコン	267
37	ダイナマイト刑事	セガ	259
38	蒼穹紅蓮隊	ライジング/エイティング	257
39	アルペンレーサー	ナムコ	232
40	ダンシングアイ	ナムコ	220
41	タイムクライシス	ナムコ	211
42	沙羅曼蛇 2	コナミ	208
43	ゲーム天国	ジャレコ	207
44	龍虎の拳外伝ー	SNK	198
45	ブロップサイクル	ナムコ	196
46	マジカルドロップ	データイースト	195
47	ナムコクラシックコレクションVOL2	ナムコ	190
48	スラムダンク 2	コナミ	176
49	セガラリーチャンピオンシップ	セガ	138
50	ニンジャマスターズ	ADK	132
50	メタルスラッグ	SNK	132

ベスト演出賞

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）

チームバトルの勝利? それともキャラの魅力? KOF96強し!!



この部門は客観的な評価がしにくいといえる。クリアできた感動がベスト演出となる場合もあるし、単純な第1印象で決まる場合もある。そういう意味では、「演出＝思い入れ」といえるかもしれない。

さて、栄えある第1位はSNKキャラの祭典、KOF96。個性的なキャラ、チームバトルを推す意見が多かった。

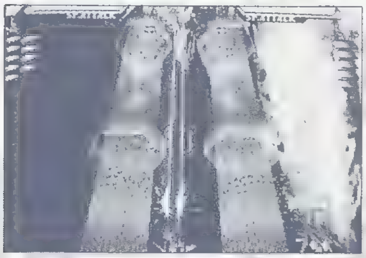
2位はカプコンのX-MEN VS ストリートファイター 友情パワーのチームバトル。二大ゲームの融合や新システム、キャラへの思い入れがこの順位に結びついた。



3位はタイトー、レイストーム。このゲームは演出の塊。難しいだけに、1ボスのグランドゲイザー、3ボスの降下シーンなど、前半の演出に意見が集中していたのが特徴だ。

4位はセガの電脳戦機バーチャロン。バーチャロンは真の意味での3Dゲーム。バーチャロイドの動き、技などすべてがダイナミック。やり込んだプレイヤーはとことん惚れ込んでいる傾向が強かった。

5位はライジングの蒼穹紅蓮隊。このゲームもレイストーム同様演出を意識した縦シュー。面スタートの目標確認、ボス前の武装データ、ST-Vならではの迫力あるボス戦などが評価されたよう。



6位以下は混戦模様 伏兵メタルスラッグ



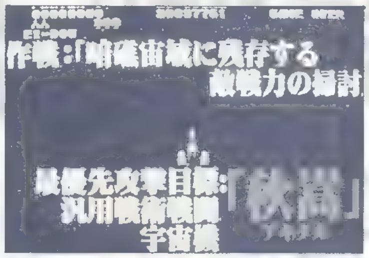
6位はカプコン、ストリートファイターゼロ2。QQやキャラの魅力が評価対象。

7位はナスカのメタルスラッグ。細部までこだわったゲームで、じっくり見ると強烈なインパクトがある。

8位はD&D2、カプコン。ファンタジーが層の票を一身に集めた結果となった。

9位はSNKのサムスピ斬紅郎無双剣。イメージを一新した作りが新鮮。

10位はタイトーのサイキックフォース。今までにないタイプのゲームで、超能力者同士の派手な闘いが一役買った。



ベスト演出賞

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	187
2位	X-MENvs.ストリートファイター	カプコン	100
3位	レイストーム	タイトー	63
4位	電脳戦機バーチャロン	セガ	59
5位	蒼穹紅蓮隊	ライジング	54
6位	ストリートファイターZERO2	カプコン	52
7位	メタルスラッグ	ナスカ	48
8位	ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドーオーバーミスタラ	カプコン	44
9位	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	42
10位	サイキックフォース	タイトー	31

プレイシティキャロット巣鴨店

モンキーハウスが逆転王座に!!

最多☆獲得の掲載店が決定!

ハイスコアラーたちの血と汗と涙の結晶である☆獲得数、今年度もハイスコア店同士の熱い戦いが繰り広げられてきた。

今年度入賞の3店

それでは、見事に入賞を果たした上位3店の紹介をしよう。

今年1年の☆獲得数争いを制したのは、福岡県の「モンキーハウス本館」。

有名ハイスコアサークル、G・M・Cの本拠地でもある同店は、つねに上位に位置付けており、そしてついに最後の集計によりプレイシティキャロット巣鴨店を抜きさり、見事1位の座に輝くこととなった。

主に☆獲得機種は、湾岸戦争、キャプテンアメリカ・ジ・アベンジャーズ、キャノンダンサー、闘姫伝承、ハイパーアスリート、スターグラディエイター等だ。特にスターグラディエイターによる後半の快進撃が目立った。

ハイスコアラーは、R-I氏、T・H氏、MLK氏、げえむのごんちゃん氏、ぱんだ氏ほか。



第一位に輝いたモンキーハウス本館。森さんでした。

そして惜しくも2位になってしまったのが東京都の「プレイシティキャロット巣鴨店」。同店はナムコ直営店だけあって、ナムコクラシックコレクションシリーズやプロップサイクル、アルペンサーファー等のナムコゲームでの☆獲得が目立った。

主なハイスコアラーは、あつし夫氏、L-E氏、NUR8氏、LEDrf・氏、JAC氏、R-TB段氏ほか。

そして3位は、石川県の「扇ケ丘レジャーセンター」となった。

もはや授賞式の常連と化してしまった同店だが、今年もストリートファイターZERO2、ラストブロンクス、ロ

好きなメーカー賞
カプコン
昨年に引き続き連続制覇!!

【上位メーカーは安定した人気】

今年もカプコンが、圧倒的な票数で首位に君臨した。なんとすべての部門で5位以内には必ず制作ゲームがランクインしており、いかにハイクオリティな作品を同社が輩出してきたかが窺い知れる。

常に期待を裏切らないメーカーとして、カプコンの快進撃はまだまだ続きそうである。

2位にはキャラメイキングの雄、SNKが入った。またこのメーカーは「続編ものが前作を越える出来」という、簡単そうだが実はとても難しい命題をしっかりと毎回クリアしてくる。

去年バーチャ2が大ブレイクしたセガは3位。投票が時期的にVF3発売後間も無いというのは少々不利だったが、しっかりベストグラフィック賞を獲得。

4位にはこのところの意欲作が注目された、タイトーがランクイン。特に格闘ゲームの新しい可能性を開いたサイキックフォースが人気を集めた。お家芸のシューティングも好調で、レイストームのグラフィックは誰もが目を見張った。

今年、多角的なジャンルのゲームを出してきたナムコは5位。大型筐体やリメイクものをはじめとしたコンセプトは幅広い年齢層の支持を獲得。

バトルガレッガで、その存在をアピールしたライジングが6位。熱烈な固定ファンを獲得した。

「ときめきメモリアル」を擁するコナミは7位。さりげなくドライブやパズル、スポーツゲームなどでクォリティの高い作品を出しているのもポイント。

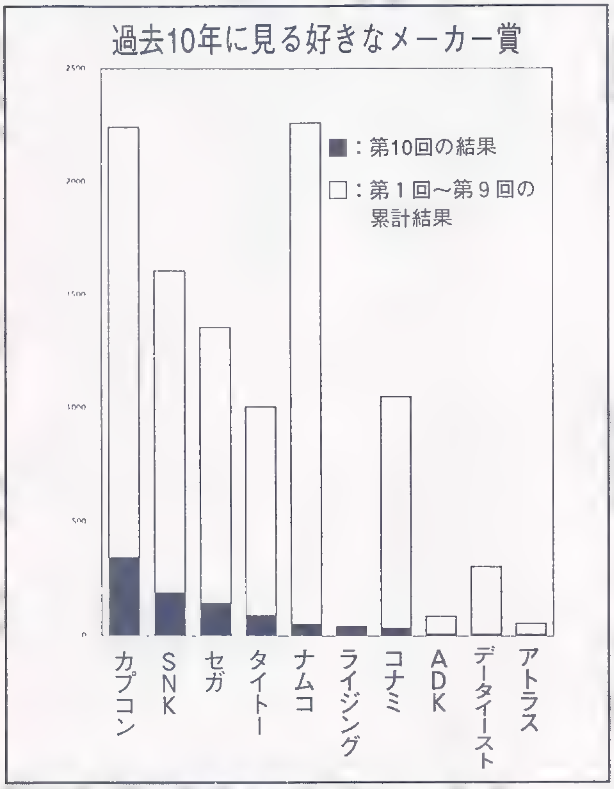
独特の雰囲気を持つゲーム多く「デコ」の愛称で知られるデータイーストが8位に入っている。

9位は忍者へのこだわりがファンにはうれしいADK。対戦シューティングのスプライツは新鮮な驚きと楽しさをもって迎えられた。

第10位はアトラス。今年は女子高生を中心に大当たりしたプリクラをはじめ、レースのスポンサードなど多方面で活躍した。



昨年に引き続き連続制覇!!



好きなメーカー賞

順位	メーカー名	ポイント	順位	メーカー名	ポイント
1位	カプコン	339	6位	ライジング	39
2位	SNK	188	7位	コナミ	33
3位	セガ	144	8位	データイースト	8
4位	タイトー	88	9位	ADK	8
5位	ナムコ	50	10位	アトラス	7

最多☆獲得賞

順位	店名	合計
1	モンキーハウス本館	94
2	プレイシティキャロット巣鴨店	89
3	扇ヶ丘レジャーセンター	68
4	プレイシティ24	55
5	GAME'S WiLL	48
6	チャレンジバンバン	35
7	プレイシティNASA杉本町	31
8	アミューズメントスペースフジ	28
9	タイトーインOOZスタジアム	26
10	タイトーイン町田店&YOU²	25

※今年度集計期間：'96年2月29日号('95年12月集計)から97年1月30日号('96年11月集計)までの計12回分の集計分です。

ジックプロ等のゲームで見事3位入賞を果たした。

主なスコアラーは、ーISD氏、EXPO氏、KOS氏、「カモネ氏、R-K氏、TRN氏ほか。

上位3店はゲーメスト大賞授賞式で表彰された。

12月30日号（11月30日売）の時点では、プレイシティキャロット巣鴨店がモンキーハウス本館に☆9個差をつけてトップだったのだが、結果はモンキーハウスがトップを勝ち取った。ゴール前、鼻差刺しきった感じだろう。

しかし、4位のプレイシティ24は、3位の扇ヶ丘レジャーセンターに今一歩及ばず、今年は涙を飲んだ。来年は表彰台に乗れるように頑張ってほしい。

来年度もまた、ハイスコアの熱い争いに期待しよう。今年はモンキーハウス本館の大逆転勝利で幕を閉じた96年だが、来年はどんなドラマが繰り広げられるのだろうか。ハイスコアラーたちの血と汗と涙の結晶である☆獲得数、来年も死力を尽くして頑張ってほしい。



プレイシティキャロットの古澤さん。



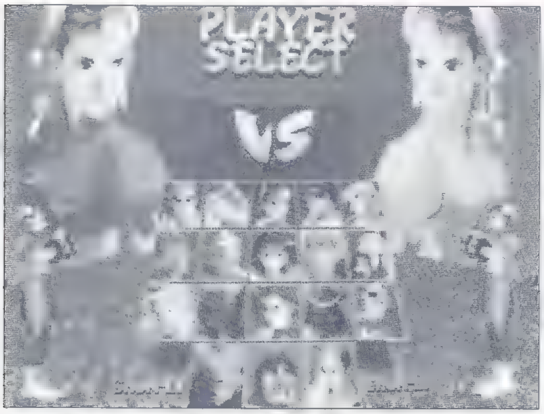
扇ヶ丘レジャーセンターの石田さん。

ゲーメスト大賞座談会

参加メンバー：石井ぜんじ、N・O、KAL、J☆笹岡、ももやん、ハマー
ACE、KMT、MVP、GED、しじみ、立衆多、田渕健康、SHO
アディオス、ぎぃ、伊勢猫、借金、DS-1、DAN、珈琲ふりーく

むねたつ…というわけで、今年もゲーメスト大賞各賞が決定したわけですが、まずはベストシューティング賞から見ていきたいと思うんですが。まず上位3タイトルについて話していこうと思います。

KMT…個人的にはベストシューティング賞にはレイストームかバトルガレッガが来ると思ってた。レイストームに関しては前作からのファンが多かったのと、稼ぎでのプレイが面白いので一位に選ばれたんじゃないかな。



伊勢猫…シューティングなのに見た目のインパクトがすごいじゃないですか、レイストームって。ベストグラフィック賞の二位にも入っているし。でも、プレイしてみるとちょっと初心者には敷居が高いかなってかんじはするけど。前作レイフォースのコンシューマーソフトが発売されたのも手伝っての受賞だと思う。

N・O…ちょっと批判的な意見だけど、この受賞したゲームを見てると、みんな本当にプレイしてみて投票したのかなって思うけど。19××は初心者でも楽しめるゲームだったけど、その他はちょっと難しすぎるゲームだったと思う。まわりが「すごい」どか「いいゲームだ」といってるのを聞いて投票したんじゃないかな。

SHO…僕もシューティングあんまりやらないんだけど、19××はやりこまなくても先に進めて面白かった。レイストームってある程度先の法まで行かないと面白くないでしょ。そういう意味で19××は初心者にも楽しめて良かったと思うな。

ACE…レイストームやバトルガレッガは後ろから見ていても楽しめたと思うけど。

GED…ブラックハートの弾避けとか後ろでみてるとそのすごさが伝わってくる。

ハマー…レイストームは見た目が斬新でやる気を起こさせてくれる。でも、実際プレイしてみると難しい。バトルガレッガは一目で難しいと感じる。でも、難しいと先に思う分楽しめるのかも。

J☆笹…バトルガレッガは納得した死に方ができる。というか、避け方がわかる。

ぜんじ…バトルガレッガは敵の弾が遅かったからだと思うよ。

むねたつ…四位の戦国ブレードと、五位の蒼穹紅蓮隊についてはどうでしょう。

伊勢猫…戦国ブレードはキャラ人気が高かったのでは？

DS-1…たまに「よけらんねー」という敵弾が飛んでくる。それがちょっと具合悪かったかな。

J☆笹…縦スクロールから横スクロールへの変化がちょっと消化不良だったかなと思うけど。でも、新しいものに挑戦するという意欲は買う。

むねたつ…蒼穹紅蓮隊に関しては？

MVP…キャラクターとかちょっと狙いすぎたかな、という感じはする。でも、初心者にも遊ばせてくれる難易度は良かったと思う。

むねたつ…では続いてベストアクション賞にいこうと思います。まず一位のD&D®SOMですが。

ACE…こんなに長持ちするゲームって珍しいんじゃないの？もう半年以上もプレイしてるし。一回のプレイ時間も長いけど。

SHO…文句なし。

MVP…覚えれば確実に先に進めるし、やればやるほど面白くなる。前作に比べて難易度は低めだし。四人同時プレイで盛り上がれるのがよかった。

ぜんじ…やればやるほど自分のプレイが上手くなって行くんだけど、それでも時々ピンチなるのが面白かった。

伊勢猫…難易度は低いんだけどなぜか最初のほうが難しく感じる。

ぜんじ…後半のほうも、もっと歯ごたえのある内容だったらもっとよかった。

J☆笹…攻略法が一つじゃなかったのも良かったと思う。自分なりのボス攻略法を見つけたりできておもしろかった。



N・O…ゲームセンターでまったくの他人同志が四人同時プレイしてるのをみたことがある。それがまた、ちゃんと協力しあってプレイしてたんだとね。そういうゲームって珍しいと思うよ。

ももやん…キャラクターの役割がハッキリしているからできるんだろうね。「僕はライフを回復してあげるのが仕事」とか。

KAL…今回のD&D®は前作と違って簡単で派手になったよね。多人数プレイもやり易くなったし楽しみやすくなったし。

むねたつ…メタルスラッグはどうでしょう。

MVP…昔のゲームっぽくていい。

ももやん…演出がすごくいいゲーム。小さいキャラでよくここまでできたな、というのが正直な感想。

ぜんじ…地味だからわからないけどグラフィックの細かさはすごい。あと理不尽な死に方がないのも良かった。戦車に乗りながら伏せたりできたのがたまらなくいとおしかった。

むねたつ…次にベスト対戦格闘について。まずバーチャファイター3とサイキックフォース。

アディオス…バーチャファイター3って最初1プレイ200円だったでしょ。だからスタートダッシュが悪くて票が伸びなかったんじゃないの？

しじみ…エスケープボタンとか、VF3ならではの奥の深さはわかりづらい。やり込んできた僕たちが、やっと今になって面白く感じてきたくらいだから、この時期だったらしょうがない。

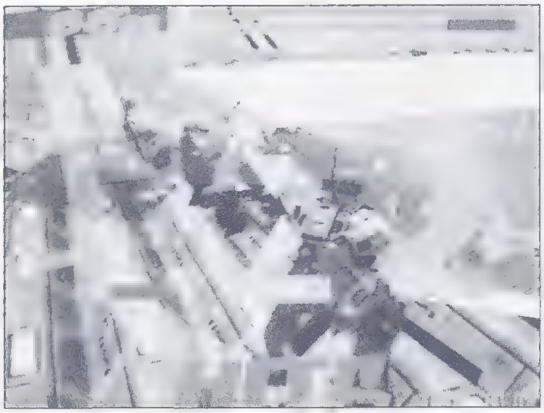
伊勢猫…サイキックフォースに関しては、新しく斬新なゲームシステムが受けたんじゃないのかな。

ハマー…もうちょっと見た目を格好良くして欲しかったな。

むねたつ…上位3タイトルはゲーメスト大賞と同じですね。順位は違うけど。

SHO…バーチャロンは正直な話こんなに上位にランクされると思わなかった。続編でもないし新しいジャンルのゲ

ームだし。
GED…最初は相手が何やってんのかわかんないもんね。
J☆笹…もっと操作を簡単にしても良かったんじゃないかな。
SHO…これだけ新しいジャンルで人気を得たのは、ゲーム的にもよくできた証拠だと思う。



DS-1…ただ、キャラごとに練り込まれた面白さの質が違ってたと思う。どのキャラを使っても、気持ちよく面白く戦えればもっとよかったんじゃないかな。
ぜんじ…キングオブファイターズはあの攻めるゲーム性は好き。でも一方的になってしまう場合があるけど。

SHO…K.O.Fシリーズの中では一番面白いと思う。
KAL…毎回対戦ゲームとしての最低ラインは確実にクリアしているのはさすがだと思う。でも初心者にはちょっとムズいかな。K.O.F'96にしても、バーチャロンにしても、実力差があると訳が分からないうちにやられてしまうと思う。
J☆笹…その点、大賞受賞作品のストリートファイターZERO2は、ある程度待てるのがいい。攻め攻めばかりの対戦格闘の中で、初心者も安心して戦えると思う。
ぎぃ…はじめてプレイする人でも、今までの知識で充分戦えるしね。
借金…ZERO2になって新システムとしてオリコンが加わったけれど、オリコンを使わなくても充分戦える。
J☆笹…待てるゲーム性の中で、オリコンは逆転要素として機能している。このへんのバランス感覚がよかったんじゃないかな。
ハマー…対戦のバランスもよくできてた。そのおかげで広いプレイヤー層に支持されたんじゃないかな。

むねたつ…では全体的に見てどうでしたか。
DAN…そうですね。対戦格闘全盛の時期にシューティングが上位にきたのはいい傾向だと思いますよ。
SHO…D&D㊊も5位というのもすごいと思いますよ。ZERO2が大賞を受賞したのはやっぱり層の厚さですかね。
ハマー…なにかひとつでもダメな部分があると上位にに入れなくなってきたんじゃないですか。
ぜんじ…ZERO2は上手くまとまってるゲームだもんね。

総評
時代の流れは、確実に新しいものへと向かっている

石井ぜんじ

今年度のゲーメスト大賞の結果は、今のアーケードゲームのプレイヤーが、新しいタイプのゲームを求めていることを如実に示していると思う。

1対1の対戦型格闘ゲームは、常に求められている。その分野で一番正統的な作りで、完成度が高かったのがストリートファイターZERO2である。受賞は当然の結果とも言えたが、それに迫ったのは違った世界観か、変わったゲームシステム（ジャンル）の作品であった。

人として、同じタイプのゲームは飽きてくる。1対1の、人が戦う形式の対戦格闘ゲームは、確かに多くの支持を受けているが、さめた目で見られ始めているのも事実。今後、この分野で成功するには、よほどプレイヤーの要求に応えたゲーム作りができるメーカーでないと厳しいだろう。

だが、対戦形式であっても、世界観が大幅に違えば別である。表現、演出方法が今までにないものにできるのが強味だ。技術の進歩だけが、見た目のインパクト、面白さを決定するわけではない。人VS人の対戦格闘ゲームでは、多少の技術力UPでは、当分の間、大幅なインパクト増は望めないと思う。ところが、表現しようとする世界観が変われば、技術力が見事に生かされ、今までにない印象のゲームを作ることが可能になる。

長い歴史の中で、ゲームメーカーは数々の、さまざまなタイプのゲームを世に出してきた。本当にいろいろなゲームが、それぞれ別の面白さを持っていたわけである。現在のゲームセンターは、その面白さのごく一部しか表現しきれていない。

時代の流れはまだ対戦主流であろう。だがしかし、確実にプレイヤーは新しいものを欲し始めている。ゲームには常に無限の可能性があるし、既成観念に捉われないゲーム作りが、いつも必要なのだ。

X-MEN™ VS. STREET FIGHTER

マーベラスなコンボで昇天!!

素晴らしい連続技を集めてみました。ぜひお試しください。

今回は、連続技特集に合わせ、XvsSにおける連続技基礎、のようなものをやってみようとおもう。特にエリアルレイヴを諦めかけていた人には見てほしい。

ベクトル理論を理解しよう

すでにご存じのように、XvsSには［ベクトル理論］と呼ばれる、このゲーム内にのみ存在する特殊な物理法則が働いている。これは普段の対戦時に影響するのはもちろんのこと、連続技を入れようとした場合には、決して避けては通れない重要な要素だ。

しかし難しく考える必要はない。いくつかの基本事項を理解してしまえば、あとはほとんど応用でなんとかなってしまう。

とりあえず最初に注意すべきなのは、

「エリアル始動技の浮かせる高さ」と、

「使用キャラのスーパージャンプ力」の関係だ。

まずは、マイキャラが相手キャラにエリアル始動技をヒットさせたとき、相手キャラがどれだけ高く浮くのかに着目しよう。

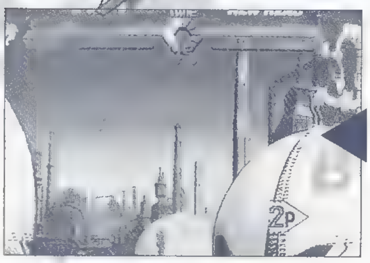
これは、基本的に「高く浮いたほうがいい」。高く浮く＝滞空時間が長いので、それだけ攻撃チャンスがあるということになる。

だが、極端に高く浮くのも問題だ。せっかくエリアル始動技をヒットさせても、その後のスーパージャンプでマイキャラが相手キャラの上昇スピードと高度に追いつけなければ、攻撃を加えることができないからだ。

そういったことで、理想なのは「相手キャラの浮く高さ」と「自キャラのスーパージャンプ力」がほぼ同じであること、となる。言いかえれば、跳び上がったあと、同じ高度になるようにする、となる。



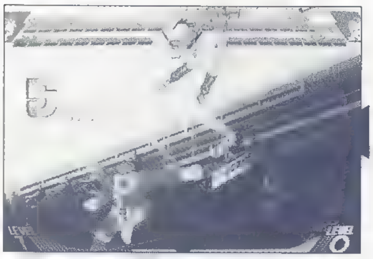
同じ浮かし技でも、相手が替わると…



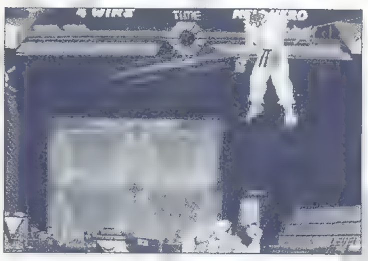
浮く高さがかわる。体の大きさも重要。



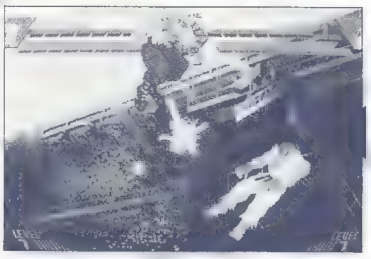
高く浮けばいいってものでもない。



キャミィ浮きすぎ〜！届かねーよー！



例えばナッシュは、浮かしパワーはあまり高くないくせに…



本人のスーパージャンプ力は高い高い。跳び越えちゃう。

それでは、自キャラの浮かしパワーと相手キャラの重さの関係、それと自キャラの跳躍力との関係がわかったところで、次は実際に跳び上がったあとのはなしにはいってみよう。

浮きの高さを調節しよう

エリアルレイヴに関しては、ここからが本番。

エリアル開始技を当てて跳び上がったあと、小Pから小K→中P→中K→大P→大Kと順番にボタンを押していき、技がヒットしていれば、とりあえずエリアルレイヴは完成だ（ベガ、ザンギは小→中→大の3個押しのみ）。

しかし「跳ぶ→順番に押す」とマニュアルどおりにやっているだけでは、きちんと全段入らないことが多い。

このときの症状はじつにさまざまだ。「はじめの1発が当たらない」から、「1発2発は当たるけど、すぐはずれてしまう」、「相手キャラが先に落ちていってしまう」、「自分が先に落ちてしまう」などなど。

これらの問題解決の糸口は、すべて前述の「相手キャラと同じ高度にする」にある。

まあ「はじめの1発が当たらない」に関しては「ボタンを押すのが早いか遅いのどちらか」なので、押すタイミングをいろいろ変えてもらえばいいだろう。

「1発は当たるのにそのあとが続かない」に関しては、次のポイントに注意していけば原因と解決策の両方が見つかるはずだ。

［症状……素早くボタンを押しているのに、相手キャラを落としてしまう］

これは「素早くボタンを押している」のが原因。ボタンとボタンの"つなぎ"をあまり早くしてしまうと、自キャ

ラが相手キャラを追い越してしまい、結果、相手キャラを下に落としてしまうことになる。
〝なぜ追い越してしまうのか!?〟

まさにこれこそがことの核心だ。

このゲームでは、ジャンプ攻撃がヒットすると、「食らった相手は上へ跳ね上がる」性質にある。しかしこれはごくわずかで、それよりもヒットしたときの〝ヒットストップ〟による効果のほうが重要だ。また、エリアルレイヴ中に限っては、各ジャンプ攻撃毎に「相手を飛ばす方向」が違うので、ものによっては「相手キャラを真上へ跳ね上げる」技や、「相手キャラを下へ叩き落としてしまう」技などもある。これには注意が必要だ。

ここに、エリアルレイヴ中であれば、「自キャラと相手キャラ、両方とも上方向へ向かって急上昇中である」というベクトルが大きな問題点として関わってくる。

先の「技を当てているときはヒットストップがかかる」ということと合わせて、一緒に考えてほしい。

「技を当てれば、相手はヒットストップで一瞬止まる。でもお互い急上昇中。自分は別に技をくらっているわけではないので上昇し続ける」

これが「相手キャラを追い越してしまう」理由だ。

つまりエリアルレイヴの上昇中に連続して攻撃をヒットさせたとき、技と技との隙間が少なければ少ないほど、相手キャラをその場に釘ずけにすることができるわけだ。

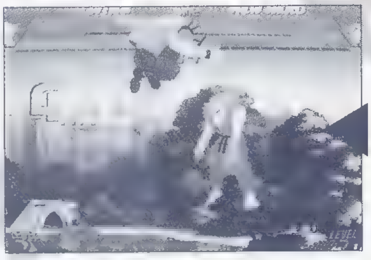


リュウのエリアル中Pは上へ突き上げてしまうのでやりにくい。

逆に技と技との隙間がひろいと、その一瞬ごとに相手キャラも上昇するので、2キャラ間の上方向への移動の差はでない。場合によっては相手キャラのほうが先に上へいってしまうことになる。

この「ボタンを押していくスピード」を早めたり遅めたりすることが、エリアルレイヴ成功の秘訣だ。双方の高さ調節を、ボタンを押すタイミングでおこなうのだ。


隙間なく押していくと……


相手が停滞するので追い越してしまった。

これでもまだ、うまく相手に全段入らないようなら、あとは「スーパージャンプするタイミングを変える」か、「ボタンを押し始めるタイミングを変える」しかない。

少し間隔を開けて押していくと……


相手も上へあがる。これで高さ調節。基本なのだ。



「スーパージャンプするタイミングを変える」は、エリアル始動技を当ててからすぐに跳ぶか、少し遅らせてから跳ぶかで相手との位置関係を調整するテクニック。

エリアルスーパージャンプは、エリアル始動技のモーション表示中ならいつでも受け付けてくれる。ヒットと同時にレバーを上に入れれば速攻ジャンプ、モーションのぎりぎりまでねばってから上に入れれば時間差ジャンプだ。サイクの中足払いやローグの立ち大キックのように、技がすぐ引っ込んでしまうタイプは速攻ジャンプじゃないとだめだぞ。

「ボタンを押し始めるタイミングを変える」は、読んで字の如し。跳ぶと同時にボタンを押すのか、飛んだあと少し待ってからボタンを押すのかの違いだ。

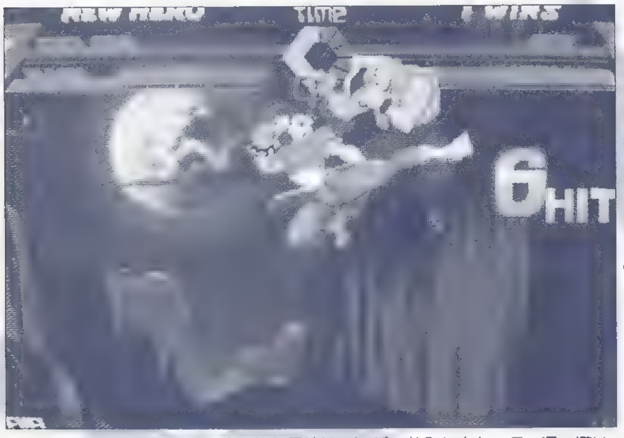
例えばガンビットのように浮かしパワーの強いキャラがキャミイのような軽いキャラを浮かしたとする。この場合、跳ぶと同時にボタンを押しても、まだまだ全然追いついていないので、ガンビットの1発目は空振りしてしまう。リーチがなくてすぐ引っ込んでしまう小Pが1発目ならなおさらだ。こういうときには押し始めるのを遅らせるといい、ということになる。

エリアル→追い打ちの秘密

エリアルレイヴの最後の1発を【エリアルフィニッシュ技】か、もともと【吹っ飛びダウン】になる技で締めくくると、次に追い打ちを入れるチャンスがやってくるかもしれない。〝くるかもしれない〟というのは、結局高さや位置関係などは自分で調整しなければいけないからだ。

さて、上記2種類のタイプの技に共通するのは、「相手キャラが、下に落ちるまでやられポーズのままである」という点。この状態へは、いつでも追い打ち可能だ。エリアルフィニッシュであれば回転起き上がりができないので、なお良い。

毎回エリアルの最後をこの技で決めるようにしていくのが理想。残念ながら「下方向へ叩き付けてしまう」といった理由からたいした追い打ちのできないキャラもいるが、これを狙っていくのといかないのとでは連続技の〝伸び〟が違う。リュウならレバー上入れ大キック、竜巻旋風脚、春麗ならレバー前入れ大キックなど、少し気づきにくいのもあるが、意識して狙ってみよう。



春麗の追い打ち用技は、レバー前入れ大キック。通っぽい。

the ultimate combo 究極連続技 X-MEN side

担当：しぇり〜ぴぐ

今回は究極連続技と銘打って、キャラクターごとの最高級の連続技を紹介していこう。ただ、ダメージ、難易度、芸術度などの要素を総合的に考慮して選別してあるということを初めに断っておく。

さて、記事中の表記について説明しておかねばなるまい。まず通常技はパンチ＝P、キック＝K、しゃがみ＝下、足払い＝下K、レバーを入れる方向で技が変わるものに関してはレバー方向＋P or K（前中Kや下大Kなど）と略してある。

ノーマルジャンプ＝J、スーパージャンプ＝SJ、二段ジャンプ＝2J、空中ダッシュ＝JDとし、空中チェーンは、一連の攻撃をすべて括弧でくくってある。

また波線が引いてあるものはエリアル始動技を意味している。

たとえば、

●J（大P↓大K）↓下小K↓下中P↓中K↓下大P↓SJ（小P↓小K↓中P↓中K↓大P↓大K）

とあれば、まずはジャンプ大Kの空中二段から入って、地上で小足払い↓しゃがみ中パンチ↓立ち中キック↓しゃがみ大パンチを入れる。このしゃがみ大パンチがエリアル始動技なので、SJでエリアルを決めにいき、そこで決めたエリアルは小パンチ↓小キック↓中パンチ↓中キック↓大パンチ↓大キックである、というわけだ。

もうひとつ、回避に関する約束ごとがある。文中の白ヌキ矢印（⇩）はダウン回避を行うことで回避可能であり、黒ベタ矢印（⬇）は投げ抜け、ダウン回避などで回避可能であるということ。

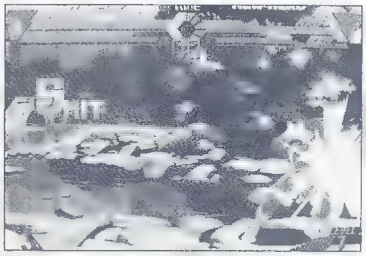
たとえば下大K⇩大ケイジャンスラッシュとあれば、食らう側がなにもしなければ全段ヒットするが、下大Kを食らったときにダウン回避すれば大ケイジャンスラッシュを回避することが可能である、ということ。もちろん純粋な意味では連続技ではないが、その程度は大目にみてもらいたい。

それではX-MEN側キャラクターの連続技を紹介していこう。

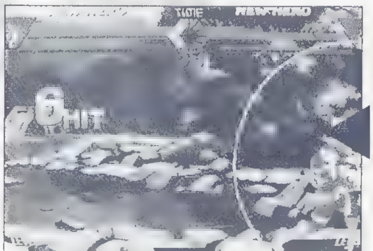
サイクロップス

●J（大P↓下大K↓スーパーオプティックブラスト）↓小K↓中K↓大K↓ラピッドパンチ(5発）↓中P↓SJ（小P↓小K↓中P↓中K↓スーパーオプティックブラスト）

確認済みの連続技の中では最高にスゴそうに見えるのがコレだ。



ラピッドパンチ5発目の肘から、



エリアル始動技の立ち中Pへつなぐ。

リーダーに限ったことではないが、もちろんジャンプ攻撃からはダッシュで地上技につないだほうが、連続技を入れやすい。

ラピッドパンチは5発目の肘まで出して、そこから中Pにつなげて、エリアルに移行する。

理屈のうえでは、大Kからメガオプティックブラストが、メガオプティックブラストからラピッドパンチがそれぞれつながるので、…↓大K↓メガオプ↓ラピッド↓…に発展する可能性はある。

本当は中P↓SJ（小P↓小K↓中P↓中K↓大P）↓2J（小P↓小K↓中P↓中K↓大P↓すれちがいざまに大P）（↓着地）J（小P↓小K↓中P↓中K↓大P）↓2J（小P↓小K↓中P↓中K↓大P）↓すれちがいざまに大P）↓…で無限連続技のほうがすごいといえばすごい。

さらにいうなれば、中P↓SJ（小P↓小K↓中P↓中K↓大P↓小P↓中P↓大P）↓2J（小小中中大↓大P）↓J（小小中中大小中大）↓2J↓（小小中中大↓大P）↓…のほうが、もっとすごいゾ。



落下中、すれちがうときに大Pで拾っていこう。

ウルヴァリン

●J（下中K↓大K）↓下小K↓下中P↓大K↓SJ（小P↓中P×3↓中K↓ドリルクロー↓すれちがいざま大K×2）↓J（小K↓中K↓大K）↓J（小K↓中K↓大K）↓…

ドリルクローまでは普通のエリアルだが、ドリルクローを当てた後、落下中の相手に大Kをタイミングよく2発当て、少しずつ浮かせ直す。

そうするとウルヴァリンのほうが先に着地するので、昇り小K中K大Kでお手玉の繰り返し。お手玉時は大キックを少し遅めに出すのがコツ。



ドリルクローは斜め上に出しておいて、



リーダー同様、すれちがうときに大キックで拾っていく(二回)。

ローグ

●JD（小K↓中K↓大K）↓JD（小K↓中K↓大K）↓…

書くのは簡単だが、やるのは難しい連続技。空中ダッシュはレバーを斜め上に入れてジャンプすると同時にPボタン3つ同時押しで行う。

パワードレインでソニックブームやアースクエイクパンチを吸い取っておけば、



大ソニックからなら、



なんでもつながっちゃうぞ。

●ソニック→ソニック
●ソニック→JD（小中大）
●JD（小中大）→ソニック
●小K→中K→ソニック
●ソニック→グッドナイトシュガー

など、さまざまな連続技ができるようになるので、どうせやるなら誰にもマネできないような複雑で見栄えのする無限連続技を狙ってみてはどうでしょう？

ガンビット

残念ながら、ここで紹介するほどの連続技はない。強いてあげるなら、

●J（大P→大K）→下小K→下中P→下中K→下大K⎍ロイヤルフラッシュ

くらいのもの。

ストーム

●P投げ⬇P空中投げ→ライトニングアタック→小K→大K→SJ（小P→大K→大P→大K→大P→大K→…⬇空中投げ→ライトニングストーム）

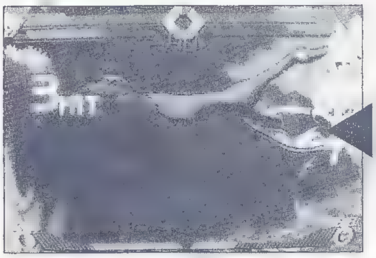
まず初めのP投げ⬇P空中投げ→ライトニングアタックでなんとピヨってしまうところがおそろしい。

ピヨらせた後は、浮かせてエリアルにもっていくわけだが、大P→大K→大P→大Kの繰り返しだと、だんだんとお互いに高度が下がってくるので、着前に頃合いを見計らって投げからライトニングストームでトドメだ。

投げ抜けされるポイントが2か所もあるが、即死クラスの破壊力を秘めた連続技だ。



投げ→空中投げから、



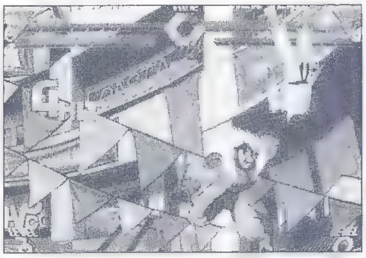
ライトニング一発でピヨる!!

セイバートゥース

●ジャンプ（大P→大K）→小K→下大P→SJ（小P→小K→中P→中K⬇空中投げ）→ウェポンXダッシュ×3

エリアルにいくまではなんの変哲もない連続技だが、空中投げからハイパーコンボのウェポンXダッシュがつながる。このとき、相手が画面端にいれば、なんとさらにウェポンXダッシュがつながってしまうのだ。即死連続技。

J（大P→大K）→J（大P→大K）→…も即死につながるので、セイバートゥースと戦うときは、一瞬たりとも気がぬけない。



エリアル空中投げを抜けられないと、



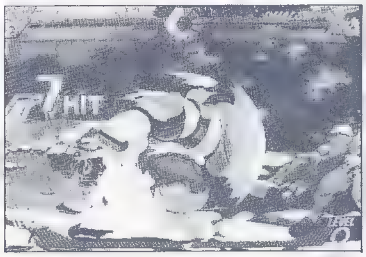
YEAHHHH!! GOOD BYE, GUY!!

ジャガーノート

●J大P→中アースクエイクパンチ→小P→ジャガーノートヘッドクラッシュ

やってることは少ないが、威力はすさまじい。もちろんヘッドクラッシュは連打できちんと威力をアップさせるべし。

また端限定かつキャミィ限定なら、J大P→下大P→SJ（小P→中P→大P）→J大K→J大K→J大K→…が入る。ただしタイミングは難しめ。



威力の面では究極コンボだ。

マグニートー

●J（小P→小K→中P→中K）→下小K→下大P→SJ（小P→小K→中P→P投げ⬇ハイパーグラビテーション→マグネティックテンペスト⇩下小K→下大P→ショックウェーブ

P投げのときとテンペストの後の2回脱出される危険性がある。

もはや言う必要もないだろうが、下小K→下大Pが二度登場しているということは、最後をショックウェーブにせずにエリアル→投げ→H・グラビテーション→テンペストも可能だ。

それでは、引き続きストリートファイターたちの連続技をご賞味あれ。

空中投げ→H・グラビテーションから、





テンペストへ。磁界王の必勝パターンだ。

おっす、マウント二田だ。うそ。ぴぐです。オレ様も栄ある瞬殺ニューメディア部隊の一員なので、今日はペケストチームの血と涙と魂の結晶である、X-MEN VS ストリートファイターのビデオの告知にやってきたぜい。

あまりにへろへろだったので、本編集のスタジオでは大爆睡をかましちまったが、その甲斐あって、素晴らしいビデオができあがったのさ。

今回お伝えする連続技はもとより、アツい駆け引きのチームバトル、全キャラクターのエンディングなどなど、キミたちの見たいモノすべてが詰まった一本だ、と思う。

「ですよね、にたさん？」

「うむ、そんなところだろう」

てなわけで、収録時間、価格などは我々ヒラ部員の知るところではないので、ホンモノの告知ページで確認して、さっそく買いに行くといいぞ。



the ultimate combo

究極連続技

STREET FIGHTER side

担当：GYU

代わって、ここからはストリートファイターキャラ側のほぼ究極ともいえる連続技を紹介。X・MENの面々の連続技と比べると、見た目は劣るように思えるかもしれないが、内容的には決して引けを取らないものばかりだ。ではさっそく行ってみよう！（ちなみにストリートファイター側の連続技の表記についてだが、X・MEN側のものと見方は同じじっつ〜ことでヨロシク）

リュウ

●J(小K→大P) 前中K→下大P→SJ大空中竜巻旋風脚→下小K→中P→中K(2段めキャンセル)→大P→大K→K投げ→下小K→下大P→SJ大空中竜巻旋風脚

すべて決めれば一気に気絶状態まで持っていけるリュウの究極19ヒットコンボ。



地上チェーンで大Kまで決めた後…、



すかさずK投げにつなげて、さらに下小K→下大Pで拾う。

まずジャンプチェーンで跳び込み、着地で特殊技の旋風脚からしゃがみアッパーで浮かせる。そしてSJの昇りで大空中竜巻旋風脚を繰り出し、3ヒットさせる。これによりリュウが先に着地することができるので、すかさずチェーンコンボをぶち込もう。チェーンコンボを大Kまでつなげたら、バウンド中の相手をキック投げで投げる。ちなみにこれはヒット表示がつながっていなくても構わない。投げが決まったなら小足払い→しゃがみアッパーでもう一度浮かせて、SJ大空中竜巻旋風脚を入れて気絶だ。

あらゆる状況で狙えるコンボというわけではないが（画面端がベスト）、まさに究極。死ぬまで一度は決めたいものだ。

ケン

●J（中K→大P）→D下小K→下大P→SJ（小P→中P→上中K）→空中P投げ神龍拳

ケンのコンボは見た目、ワリとシンプルだが、爆発的な威力を誇る。

ジャンプチェーンで跳び込み、着地と同時にダッシュ小足払い→しゃがみアッパーにつなげる。そしてすかさずSJして小Pをヒットさせたら、最速のタイミングで中P→上中Kとつなげる。そして相手のやられ硬直が解けた瞬間に、空中投げを決めて、着地神龍拳で追い打ち。一応、投げ抜けやダウン回避で追い打ちを防ぐこともできるが、決まれば半分以上のダメージを与えることが可能だ。

豪鬼

●瞬獄殺→下小K→下大P→SJ（小P→中P→上中K→上大K→上大K）→J（中P→上中K→上大K→上大K）→X（Jを数回繰り返す）→下小K→前中K→空中投げ



瞬獄殺を決めた後、下小P→下大Pでコンボスタート。

豪鬼のコンボはハイパーコンボ〝瞬獄殺〟からスタート。リュウ・ケンと同様、小足払い→しゃがみアッパーで浮かせて、SJの頂点付近で小P→中P→上中K→上大Kのエリアルレイヴをひとまず決める。そしてSJの降下中にできるだけ遅めのタイミングでもう一度、上大Kを当てて、相手より先に着地することがポイント。ここからJチェーンコンボを2〜4セット程度決めて、リュウのように地上チェーンからの空中投げで終了だ。これも画面端限定で、体重が重いキャラのほうが空中投げにつなぎやすい。

ナッシュ

●小ソニックブーム→ソニックブレイク（S・B）→DJ大K→下小K→下大P→SJ（小P→小K→中P→中K→ムーンサルトスラッシュ→大K）→下中P→S・B→S・B→下大P→SJ（小K→中P→大P→大K）→J（小P→中P→大P→大K）→小P→中P

ソニックブレイクを計3回決めつつ、エリアルレイブを交えたナッシュの究極コンボ。ヒット数、威力ともに最大級といえる。

ポイントは最初のS・B後、ダッシュジャンプで跳び込み、浮かせ技からエリアル→ムーンサルトスラッシュを決めて（ちなみにエリアルのタイミングは遅め）、着地寸前に大Kで追い打ち。そしてバウンドしている相手に下中PからS・Bを2回連続して決める。これで相手を落とさないようにして、下大Pでさらに相手を勝ち上げて、エリアルだ。



エリアルのムーンサルトスラッシュ→J大Kから…、



バウンド中の相手に下中P→S・Bで追い打ち。

春麗

●低空J（D中P→中K）→D中P→大K→SJ（小P→小K→中P→中K→大P→前大K）→J（小P→小K→中P→中K→大P→前大K）→X（以降Jを繰り返す）

春麗のコンボはごくシンプルなエリアルレイヴを中心としたモノ。

まず跳び込みからD中P・大Kのチェーンで相手を浮かせて、6段エリアルレイヴで追い打ち。この時6段めをレバー前大Kにすると相手を壁に叩きつけることができるので、敵の落下中にジャンプし直して、さらにジャンプチェーンで追い打ちすることが可能。以降、このジャンプチェーン小P→小K→中P→中K→大P→前大Kを繰り返す訳だが、3〜5回拾うのが精一杯。残念ながら永久パターンにはならないぞ。

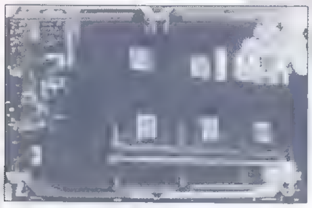
キャミィ

●フーリガンコンビネーション（or投げ）下小K→大K→SJ（小P→小K→中K→空中投げ）下小K→大K→SJ（小P→小K→中K→大P→大K）→下小K→大K→キャノンスパイク

投げからの追い打ちで構成されたコンボ。もちろん投げ抜けやダウン回避で脱出されることもある。また、エリアルレイヴ中に空中投げを組み込むため、多少の練習を必要とするだろう。

●J（小P→小K→中P）→D小K→中K→大K→SJ（小P→小K→中P→小P→小K→中P）→2J（小P→小K→中P→大P）→大K→垂SJ（小P→小K→中P→大P→中K）→大K→X（以降垂SJを数回繰り返す）

対ダルシム専用の究極コンボ。跳び込みで3つのチェーンを決めてから、さらに3つの地上チェーンで相手を勝ち上げ、エリアルを中Pまで決める。そしてダルシムがいったん消えたところで、反対側からもう一度中Pまでエリアルレイブを決める。その後、2段ジャンプ特性を生かして、さらに空中チェーンを叩き込み、大Kでまた勝ち上げる。以降、垂直SJエリアル→大K→垂直SJ…の繰り返しだ。



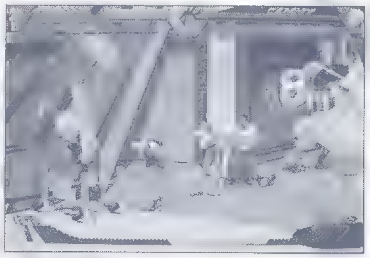
ダルシムには2段ジャンプを利用してコンボを作る。

ザンギエフ

●J大P→下中P→SJ（小K→中K→クイックダブルラリアット）→大K→バニシングフラット→ファイナルアトミックバスター

投げ技のファイナルアトミックバスターを組み込んだザンギのコンボ。浮かせたら小K→中P→QDRのエリアルを決めて、落下してくる相手に大K→バニシングでバウンドさせて、FABで掴む。バニシングのタイミングが完璧ならば、FABは回避不能。

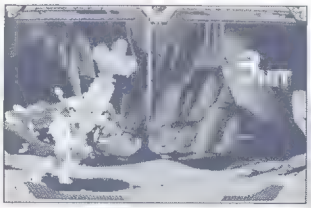
またゲージがないならば、大K…の代わりに下中P→SJエリアル→下中P…といったリピート系コンボでもいいだろう。



バニシングを落下中の相手に当てたら、FABを重ねる。

ダルシム

●J（下小K→中P→大K）→近中P→垂SJ（小P→小K→中P→中K→大K→小K→中P→中K→大K）→J（小K→中K→大K）→下中P→ヨガインフェルノ



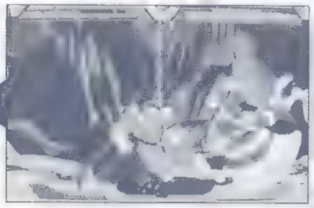
ドリルキック3段はダルシム使い必須！

ドリルキックからのチェーンで跳び込み、浮かせ技から垂SJ大Kまでつなげる。そしてその降り際にもう一度、小Kからのチェーンを決める。そして着地後、再び落下してくる相手にJチェーンを叩き込み、下中Pキャンセルインフェルノでフィニッシュ。ゲージがないなら、下中P→インフェルノの代わりに、下小K→前方J（小P→中K→大K）でも可。

ベガ

●下大K→大サイコショット（以下PS）→小K→大P→SJ（小K→中P→サイコクラッシャー）→小K→中P→サイコクラッシャー）

ホバーキックでダウンさせた相手を大PS→小K→大Pで拾い、すかさずSJ小K→中P→サイコクラッシャー（以下PC）を決める。そしてPCが敵を貫通したところで、反対側からもう一度、小K→中P→PCとかなり豪華なコンボだ。画面端限定。



ホバーキックで相手をダウンさせたら…、



大PSによる追い打ちが基本

●下小K→下中K→下小P→下大K 大PS→下小P→大K→大ダブルニープレス

これも画面端用のコンボ。また立ち状態のリュウ・ケンには入らない。

まず下小K→下中Kのチェーンの後、目押しで下小P→ホバーキックを決める。そして大PSでバウンドした相手に、下小P→大K→大DNPを叩き込む。この時、大DNPは遅めにキャンセルをかけるのがコツだ。

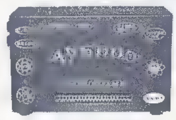
Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN LONG



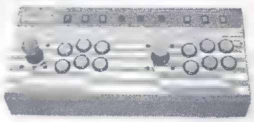
¥38,000

シグマAV-5000



¥26,000

PANA CUSTOM LONG



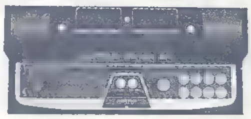
¥34,000

シグマ-8000TB



¥15,800

SUPER VEGA 21



スーパーストII対応 ¥65,000

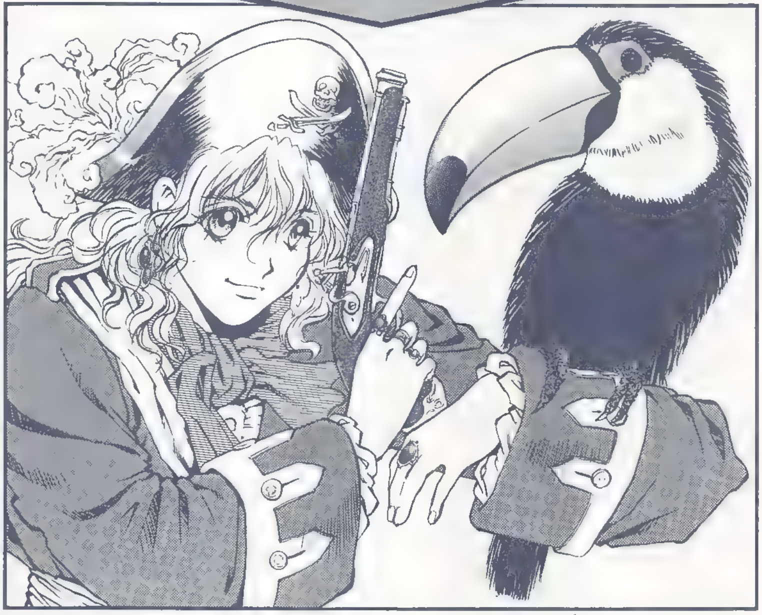
ボードマスター(ボードA)



¥48,000

レーザーディスク(ボックスに限り)買取りやっています。
ゲームグッズ関連、コミックその他買取りやっています。

NEO GEO新作ソフト 予約受付中

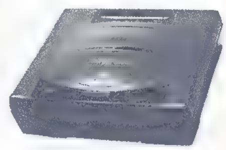


NEO・GEO CDZ



TELにて特価

SEGA SATURN



TELにて特価

NINTENDO64



TELにて特価

FAXサービスをご利用くだされば、最新の買取価格表が取り出せます！

〔アニメ・特撮物レーザーディスク高価買い取りします(BOX専用)〕

ゲーム関連・コミックetc.の買い取りもやっています。
詳しくは電話かBOX番号567892＃へ。

〔家庭用ゲームソフト中古基板買い取りします！〕

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

〔中古基板・家庭用ゲームソフト販売します！〕

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、右記まで請求して下さい。御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

家庭用ゲーム買取価格表 ＆基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

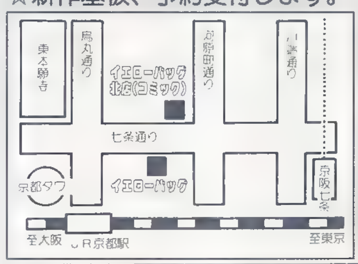
案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番品を押して最後に＃を押してください」

基板を売りたいなら➡５６７８９９＃
基板を買いたいなら➡５６７８９０＃
家庭用ゲーム買取価格表なら➡５６７８９１＃
レーザーディスクなら➡５６７８９２＃

案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に＃を押してください」➡□□□□□□□
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
コミック専門
TEL 075-343-3144
〒600 京都市下京区七条河原町
西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00〜20:00
年中無休 消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報ＦＡＸでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

アイレム

R-TYPE Ⅱ	10K
R-TYPE レオ	12K
迷宮島・妖獣伝	各5K
イメージファイト	10K
ガンホーキ	15K
ビジランテ・大工の源さん	各2K
カプセルインベーダー	48K
サンダーブラスター	12K
ロードランナーⅠ-Ⅳ	各28K
〃 〃 Ⅱ-Ⅲ	各22K
ボンバーマン	5K
四川省	2K
四川省 Ⅱ	5K
ぐっすんおよよ	5K
F1,フィニッシュ	2K

SNK

ネオジオ業務用
MV-1 基板　18K

☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式　10K
メモリーカード(新品)　2枚付

カプコン

戦場の野望 Ⅱ	5K
1942・バルガス	各8K
ストリートファイター	15K
SF-Ⅱ	5K
SF-Ⅱ ダッシュ	6K
〃 ターボ	8K
USネイビー	18K
戦場の狼 Ⅱ	25K
クイズ & ドラゴンズ	5K
バース	20K
マジックソード	18K
ナイツオブザラウンド	15K
天地を喰う	15K
天地を喰う Ⅱ	10K

CPⅡ 各種　格安

TOA PLAN

ゴークス(レバー対応)	2K
ドギューン	10K
V-5	8K
フィグゼイド	6K
達人	4K

コナミ

グラディウス(電源H付)	35K
〃 〃 Ⅱ	25K
〃 〃 Ⅲ	25K
スーパーヘリ・コブラ (C)	5K
パロディウスだ	3K
クライムファイター	10K
〃 〃 2	12K
出たなツインビー	5K
マーシャルチャンピオン	10K
ツタンカーム	25K
パンクショット	3K
学園のすすめ	2K
サーカスチャーリー	15K
モグラデッセ(テスト基板)	3K

GX ROMボード　格安

ジャレコ

プラスアルファ	28K
セイントドラゴン(天聖龍)	10K
スーチーパイⅡ(ロム)	2K
P-47エイシス	2K
湾岸戦争	2K
ゲーム天国	2K

メガシステムマザー　格安

セガ

獣子ちゃん雀荘 H付	10K
時の戦士	10K
フリッキー	18K
ファンタジーゾーン	15K
タイムスキャナー16B	10K
カルテット 2 16A	18K
ぷよぷよ通	3K
ぷよぷよ	2K
ムーンウォーカー	10K
ボナンザブラザーズS24)	10K
シャドーダンサー	8K
テディボーイブルース	28K
青春スキャンダル	25K
アップンダウン	28K
ピットホールⅡ	28K
ワンダーボーイ (C)	5K
モンスターランド	10K
バーニングライバル	20K
スタックコラムス、タントアール、コラムス2、コラムス	各2K
バーチャーファイター (コンボ用ハーネス付)	12K

タイトー

スペースインベーダーCL	25K
クイックス 純正	18K
アルペンスキー	25K
ジャングルキング	25K
ドクタートッペル探検隊	5K
ぺんぺろぺー	18K
メイズオブフロット	3K
シーファイターポセイドン	18K
ファイティングホーク	3K
中華大仙	3K
功里金団	3K
バブルボブル	18K

飛翔鮫(F.SHARK)	5K
究極タイガー	8K
アルカノイド S付	5K
〃 リベンジー S付	8K
ヴォルフィード	3K
ダッシュ野郎	18K
フォーティ ラブ	10K
イグジーザス	12K
レインボーアイランド	18K
女三四郎	25K
アラビアンマジック	18K

F-2 マザーボード付

プリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズバク大冒険 8K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス6K・忍者キッズ7K・MJ-12 6K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 10K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー　3K(大基板)

F2-Sub

クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場. ゆうゆのクイズ. クイズクエスト. 地球防衛軍. 栄光の甲子園. トキメキチャート. ファイナルブロー.　各1K

F3-Sub カートリッジ

ダライアス外伝	3K
バブルシンフォニー	2K
エレベーターAcリターン	2K
パズルボブル2	2K
アッカンベーダー	2K
逆鱗弾	2K

一他、各種格安　F3マザー特価

デコ

空手道・ロボコップ	各 8K
ダークシール	10K
〃 〃 2	13K
ロボコップ 2	18K
スクランブルエッグ	18K
ウルフファング	18K
クルードバスター	8K
タンブルポップ	5K
ファイターズヒストリー	4K
プロゴルフ・テニス	各5K
マジカルドロップ	3K
〃 〃 +1	5K

テクノス

くにお君	6K
ダブルドラゴン	3K
ドッチボール	3K

ニチブツ

アームド エフ	5K
テラクレスタ(FM音源版)	10K
五目ならべ(連珠)	5K
ハイホー・ハイホーⅡ	各1K
ムーンクレスタ (C)	18K

UPL

シュトラール	8K
ムスタング	8K
パンダイク	3K
タスクフォースハリアー	5K
ゴモラ	5K
アクロバットミッション	3K
ノバ2001	8K

ユニバーサル

ミスターDO (C)	3K
Mr.Do ユニコーン	12K
Mr.Do ワイルドライド	15K
ジャンピングジャック	18K

テクモ

アルゴスの戦士	18K
スターフォース	15K
ワールドカップ 90	3K
ガンディーラー	5K
雷牙	10K
サンダードラゴン	10K
ボンジャック	18K
がんばれギンくん	5K
スイマー	25K

ナムコ

ナムコクラッシックVol1	15K
〃 〃 Vol2	35K
マーベルランド	18K
アサルト パネル付	28K
パックマニア	15K
ドラゴンスピリット	35K
ドラゴンセイバー	18K
妖怪道中記	10K
マッピー	15K
ギャプラス	12K
ドルアーガの塔	38K
コズモギャングビデオ	8K
エメラルディア	3K
F/A	10K
スーパーワールドコート	3K
グレートスラッガー'94	2K
ニューラリーX (C)	15K
ニューマンアスレチック	10K
ゼビウス	12K
ディグダグ	10K
ギャラガ	10K
パックギャル	15K
パックマン (C)	10K
ギャラクシアン (C)	8K
スーパーワースタ 95	3K

その他

サボテンボンバース	10K
パイプドリーム	5K
ウルトラマン・クラックス	各2K
スーパーイーグルショット	3K
五月陣戦	5K
F1グランプリ Ⅱ	3K
スカイスマッシャー	3K
ボラックス	2K
SDガンダム	2K
ソニックウイングス	8K
ブレイゾン・オーマイガー	各2K
スーパーオセロ	2K
アグレス、サダリ	各2K
フェニックス	10K
ファイアーバード(C)	18K
カンガルー	25K
ニュージグザグ	10K
戦国エース	15K
上海	2K

一珍品・逸品一

バーディ	12K
ポレンチ	28K
キャプテンスタントマン	18K
シルバーランド	28K
ベラチャン トーク	38K
ニューヨークニューヨ	58K
Qバート (C)	12K
レッドUFO	18K
銀河帝国の逆襲 (C)	18K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、６Ｋ
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ 夏物語, 麻雀フライデー, ビタミンC, ズームイン 雀師, 麻雀大予言, ねるとん紅鯨団, 各1K 早くやってよ, 麻雀学園, 七次元の妖精, グッとE雀, 殺人事件 大人の麻雀、各2Kトリプルウォーズ, クラブ90, 極, パニックスタジアム、サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 各3K スーパー〇禁版 10K スーパーリアルⅢ4K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)		38K◎
サンダーブレード	(a)	10K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	12K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	25K◎
ストライクファイター	(a)	28K◎
スーパーチェイス		38K
ウィニングラン鈴鹿	V21(a)	28K
スターブレード	V21(a)	28K
エアーコンバット	V21(a)	28K
ソルバルウ	V21(a)	28K
ギャラクティック ストーム		38K◎
ナイトストライカー		38K◎
ウォーリアブレード		10K

V21シリーズは、電源、ジョイステック付属、

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールＢＯＸ用の中間ハーネスは２Ｋ増しです

他社のコントロールＢＯＸにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで５％～８％の割引

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。　代引便利用の場合、代引手数料が１Ｋ加算されます。送料は１万円未満の注文のみ１Ｋ。１万円 以上は不要。　サービスカードの発行は10Kで¥500(1点)　以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）
※ＣＯＭＢＯ　ＡＶ専用の中間ハーネスは２Ｋです。

分割払い（頭金なし）始めました
詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板（ＪＡＭＭＡ規格コネクター）＋ＪＡＭＭＡハーネスをサービス

12月29日～1月3日は年末、年始休暇です。

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

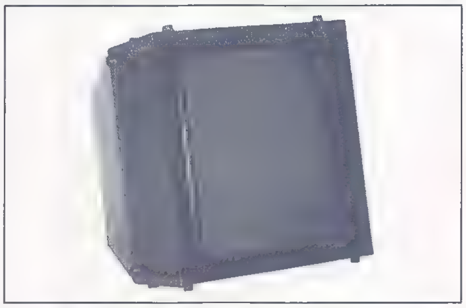
定休日
日曜日（祝日は営業します）

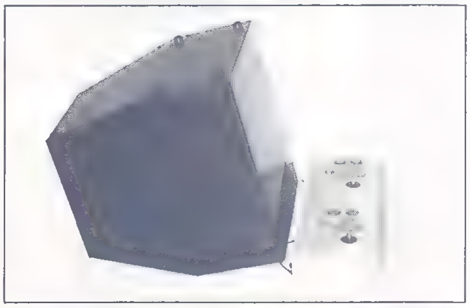
18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。





18インチモニター+コンボAVセット
¥65,000 (税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

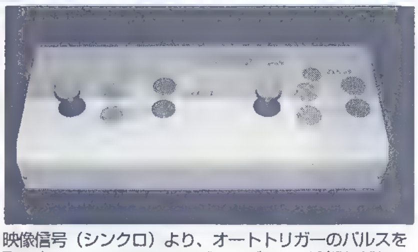
●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ビーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。

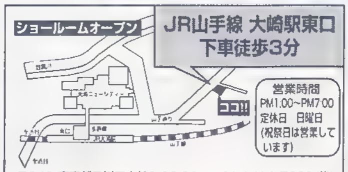


映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)……………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

INTERNATIONAL

TSC カードデビュー!!

Orico

**お支払いは、便利でお得なTSCカードで
お申し込みはカンタン!! さらにポイントサービスが
付いているので豪華な商品がもれなく当たります。**

とってもうれしい五大特典!!

初年度会費無料!!

来店せずに買い物が出来る!!

ポイントを集めて商品をゲット!!

1. 通常値引きよりさらに送料および代引手数料が無料になります。（ただし、筐体は除く）
2. 新品基板情報および中古価格リストを定期的に無料発行。
3. 会員さまのみバーゲン商品リスト無料発行。
4. ポイントサービス。TSCでのお買い上げ 1,000円ごとに10ポイント。累積ポイントに応じて豪華商品がもれなく当たる。
5. サインレスで最高30万円までのお買い物ができる。
遠方の方には超うれしいニュース。
なんと来店せずにカードでお買い物ができる。



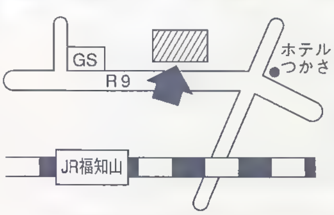
○内容が変更になる場合があります。

ポイントを集めてもらおう!! GOODプレゼント

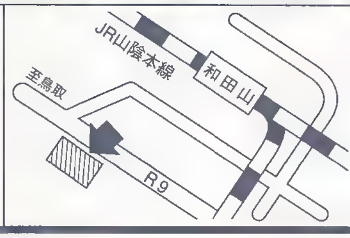
- **500P** ○メーカー販促オリジナルテレホンカード
- **1,000P** ○SEGAテスト基板ドットリくん 又は ○メーカー販促品ポスター（カレンダー・ポストカード etc.）
- **3,000P** ○SEGAアストロ用三和製30øボタン1箱（50個）又は ○VF用ジョイスティックレバー（5個）
- **5,000P** ○TSCお買物券ガーンと2万円分（新品基板・筐体はのぞく）
- **7,000P** ○ゲーメスト1年間無料購読権
- **8,500P** ○高解像度対応25インチモニター
- **10,000P** ○75ø景品払い出しパチスロスターバイキング（新品）1台 又は ○ゲーメスト当社広告欄登上権
- **20,000P** ○ボードマスター 又は ○SEGAエアロシティ
- **30,000P** ○スーパーベガ21 又は ○JALECOワンダーハンティングミニ（中古）景品1箱付
- **50,000P** ○SEGAニューアストロシティ
- **70,000P** ○CAPCOM Qグラングム25を2台対戦にして
- **90,000P** ○KONAMIウインディ29
- **100,000P** ○SEGAブラストシティ

TSC おすすめゲームコーナー よろしく!!

PRODUCE BY Clarion KANSAI



キタムラAVIX福知山店
福知山市字篠尾小字沢 1184
(0773) 24 - 4566



アミューズメントクラブ トントン
兵庫県朝来郡和田山町
土田 567
(0796) 75 - 2033

㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents

基板 タイムマシン 基板

年末は30日迄、年始は４日から営業します

在庫処分

(持ってけドロボー)

ギャラガ(＊)	3,000
西遊降魔録	2,000
コラムス	2,000
ハイパーデュエル	10,000
ドンキーコングJR(＊)	5,000
ワールドスタジアム95	1,000
GXマザー	25,000
テトリス	3,000
カルテット	14,000
ファンタジーゾーン	14,000
究極タイガーⅡ(ロム)	1,000
エレベーターアクションR(ロム)	2,000
逆鱗弾(ロム)	1,000
バブルトラブル	3,000

(TEL)

ウォーザード
ストリートファイターⅢ
ストリートファイターEX
X-MEN VS ストリートファイター
D&Dシャドーオーバーミスタラ
D&Dタワーオブドゥーム
エイリアンVSプレデター
１９ＸＸ
パズルファイター
虹色町の奇跡
ストZERO２ アルファ
CP２マザー

(TEL)

バーチャファイター３
バーチャファイター２.１
ラストブロンクス
バーチャロン
Ｆ３マザー
デッドオアアライブ
マジカルデート
ファイターズインパクト

＊価格リストは、定期発行している物が１番正確です。
毎月30日前後に届きます

買い取り

(とりあえず電話してみて下さい)

X-MEN VS SF	??,000
エイリアンVSプレデター	2?,000
D&D	2?,000
デカスリート	?,000
雀々しましょ	??,000
E雀ハイスクール	??,000
ファイナルロマンスR	??,000
鉄拳２－B	7?,000
忍者ウォーリヤーズ	4?,000
バーチャロン	???,000
バトルガレッガ	2?,000

上記以外の基板も高額買い取りします。

パズル&クイズ

ぷるるん	4,000
クイズ&ドラゴンズ	4,000
ぷよぷよ	3,000
プニッキーズ	6,000
コズモパズル	3,000
だるま道場	5,000
ぷにっきぃず	8,000
ポトポト	2,000
殿様の野望２	2,000
マジカルドロップ	6,000
クォース	4,000
ぱずり	4,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ロム)	25,000
もうじゃ	8,000

アクション&格闘

D&Dミスタラ(ロム)	45,000
バブルボブル(＊)	7,000
ワルキューレの伝説	63,000
ベラボーマン(B付)	70,000
ワンダーモモ	60,000
魔獣の王国	60,000
ナイトスラッシャーズ	35,000
ストZERO２(ロム)	15,000
ゴールデンアックス２	30,000
源平討魔伝	28,000
アウトフォクシーズ	23,000
ダダンダーン	30,000
ぶたさん	20,000
ドラゴンボールZ２	18,000

オールド

ルート16	18,000
ヘッドオン	50,000
ムーンエイリアン	40,000
ピアニア	20,000
与作と権平	80,000
サウロ	12,000
スペースバトル	75,000
ピラニア	15,000
デストロファイター	80,000
風船割り	150,000
シンドバットミステリー	25,000
ディフェンダー(＊)	15,000
マッドライダー	70,000
スピーク&レスキュー(US)	70,000

シューティング

ロストワールド(P付)	90,000
１９４１	28,000
１９４２	25,000
１９４３	15,000
サイドアーム	10,000
バーニングフォース	20,000
XEXEX	25,000
SDI(16／A P付)	100,000
ミサイルコマンド(P付)	80,000
コットン	18,000
エリア88	35,000
ワンダー３	35,000
レイフォース	18,000
ガンホーキ	8,000

大型

基本的にPCBのみキット売もあります。

GPライダー	8,000
レイルチェイス	18,000
アフターバーナー１	12,000
ラッドラリー	15,000
ターボアウトラン	20,000
コンチネンタルサーカス(パネル付)	10,000
タイトルファイト	10,000
ウォーリーヤーブレード	18,000
ファイナルラップ	3,000
ファイナルラップ２	3,000
リーサルエンフォーサー２(ROM)	20,000
サイバースレッド	8,000
リッジレーサー(ロム)	3,000
バーチャロン(純正P付)	200,000

ハード&筐体

セガ　ブラストシティ(新品)	¥220,000
カプコン　インプレス(新品・2L12B・29インチ)	¥148,000
ナムコ　コンソレット18(中古・2L6B)	¥15,000
セガ　エアロシティ(中古・パネル新品)	¥35,000
ジャレコ　ポニーMk3(中古・2L12B・25インチ)	¥19,000
29インチモニター＊(中古)	¥50,000
26インチモニター＊(中古)	¥20,000
25インチモニター＊(中古)	¥20,000
18インチモニター＊(中古)	¥15,000

＊印が付いているモニターは、24Kh/z(高解)対応です。

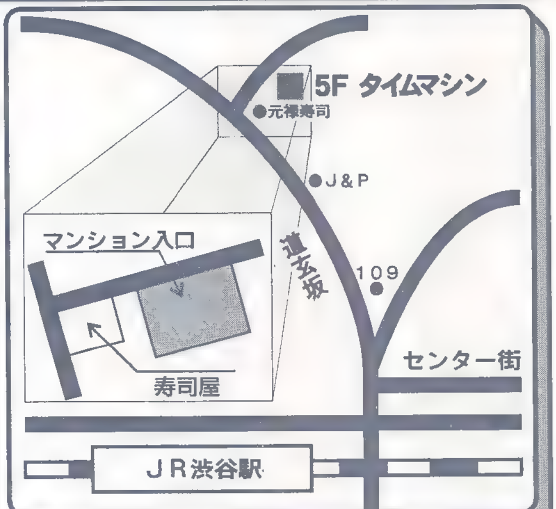
RGBビデオアンプダッシュ(完成品)¥9800

家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに、直に入力するとRGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまう事があります。

その様な時は、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

＊注意＊

作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと、御使用出来ません。電源取り付け工作も行っておりますが、別料金が掛ります。



★分割・ローンでもOK！　これで高額商品があなたの手元へ。詳しくは、電話でお尋ね下さい。
★価格リストはハガキでお申し込みください。不定期発行ですが、無料でお送りしています。
★在庫・価格は常に変動しています。電話・来店でご確認の上、注文してください。
★各種筐体(大型筐体も含む)は在庫確認の際にサイズをお知らせ致しますので、筐体が搬入可能かを確認の上、注文してください。
★お買い上げの基板は全て着払い(代引きは除く)でお届けします。
★通信販売は、「銀行振込」「銀行書留」「コレクトサービス」の３種類があります。ご注文の際にはっきりと指定してください。
★コレクトサービス(代金着払)は高額な品物ほど手数料がかかり割高になりますので気を付けてください。
★ハーネス等の製作・質問もやってマス。気軽にTELください。
★大型筐体ジャンクパーツ(ハンドル・スティック・シフトギア・アクセル・ブレーキペダル等)も店内で販売してるから、是非！絶対!!に御来店ください。

業者の方、大型筐体の輸出入等のお問い合わせは TEL:0423-28-2322 ㈱ティー・エム・シー ジャパンまで。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-15-1
ノア道玄坂517号室
TEL.03-3462-4541
年中無休 営業時間／11:00AM～7:00PM

※はみ出し情報…ゲーメストには兄弟誌が割とある。にもかかわらず、ただコーナー名だけを書いて送ってくる人がこれまた割といる。載ってほしいと望むなら、ちゃんと雑誌名・コーナー名と自分の住所を県名から書いておこう。こいつぁ基本だぜい。

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそGAMEST行

（1月30日・2月15合併号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話( )	
※都道 府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメストムック
バーチャファイター3係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話( )	
※都道 府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

※の部分は○でお囲みください

※はみ出し情報…ゲーメストには兄弟誌が割とある。にもかかわらず、ただコーナー名だけを書いて送ってくる人がこれまた割といる。載ってほしいと望むなら、ちゃんと雑誌名・コーナー名と自分の住所を県名から書いておこう。こいつぁ基本だぜい。

キリトリ線

バーチャファイター3 **人気投票！**

●あなたが好きなキャラクターを1人だけ挙げてください。その理由もお願いします。

好きなキャラ(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

理由(それぞれ)

VF3について好きなことを書いて（or描いて）ね。

しめきりは'97年1月31日（消印有効）

キリトリ線

君こそ**ゲーメスト**　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			

ゲームセンター			
	名前		
	住所	電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

キリトリ線

佳境に入りつつあるね

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

デドアラのCPUは強い。特にヤツは輪をかけて強い!でも、パターンさえ知ってしまえば、すぐに1コインクリアできるぞ!

担当：チョコボール向意　文責：アディオスToshi

雷道

野獣のような閃光を放つこの男には、こんな過去があった!

最強の拳のみが存在の証

闇の中で男はうなりをあげた。

男は雷道という名で呼ばれていた。しかしそれさえも忘れかけていた。自らの過去を思い出すことはなかった。ただ己の甥を倒したとき、里を去った頃の記憶が一瞬だけよみがえった…。

霧幻天神流忍術宗家の長男として生まれた雷道は、そのたぐいまれな武術の技を賞賛されるどころか、むしろ恐怖さえ感じられていた。一度拳を交えただけで対戦相手の技を自分のものにしてしまう。雷道の武術は、まさに敵を「殺す」ためだけの武術だった。

雷道の父、武雷は次男・紫電が己の意志をそのまま受け継ぎ成長していくのを喜ぶ一方で、流派を継承すべき雷道が里をたびたび抜け出している事実に不安を感じていた。

あやつは里の武術では飽きたらず、外界にその相手を求めている。

雷道は常にどんな相手でも起きあがれなくなるまで打ちのめした。父・武雷は息子に技を教えた自分を責めた。

しかし、雷道は自らの意志ですべての技を貪欲に吸収し続けていた。そして彼にとって、さらに強くなることこそが己の存在理由となっていた…。

雷道が稽古相手に再起不能の重傷を負わせた日、父・武雷は決断した。己の後を継ぐ次期頭領には次男紫電を選ぶと。彼は恐れていた。雷道はもはや彼の手には負えなかった。その実力、野心があまりに大きくなりすぎていた。いずれはこの里をも破滅に導くかも知れない。まして、頭領に代々伝えられてきた技だけは、雷道には決して教えられぬ…。

紫電への頭領継承の話が公になると里の人間は安堵し、そして長男でありながらその座につけなかった雷道に対し不安を感じていた。

次の日、父・武雷は雷道を部屋に呼ぶと何も言わず息子の目をただじっと見つめた。

その目にあるのは怒りでも悲しみでもなかった。ただ力への飢えがあった。しばらくすると雷道は唇をゆがめて笑い始めた。目の前の父をあざ笑った。そしてこれまで里にとどまっていた己の愚かさをあざ笑った。雷道は言葉一つ残さずに部屋を出た。そして、そのまま里の道を震わせゆっくりと歩いた。その姿を見た里の人間は皆すぐさま身を隠した。

鬼が歩いていた。鬼はそのまま里を出ていった…。



今のところは唯一(?)の、雷道オリジナルの投げ技。

それから長い年月が流れていた。が、雷道には最強を極めるため、またたく間に過ぎ去っていく修練の時に過ぎなかった。空手家、柔道家、拳法家、プロレスラーなどあらゆる格闘技の使い手と闘い、その技を己のものとした。対戦相手はことごとく再起不能になるまで傷つけられた。

霧幻天神流忍者・疾風（はやて）。己の里で頭領の座につくはずだった男。弟・紫電の息子。そして今や自分の意志で動くことさえできぬ男…。

疾風を里の外で待ち受けていた雷道は、容赦なく彼を叩きのめした。自分の甥を討つのに、雷道はなんのためらいも感じなかった。その圧倒的な力と技に疾風はなすすべがなかった。自分の繰り出すすべての技を返され、その直後に同じ技を浴びせられた。疾風は戦っている相手が自分と同じ里で武術を修得した人間、自分の叔父だとは思いもよらなかった。



こいつを多用してくれるから、楽に勝てるんだ。

このままでは命はない…そう直感した時、疾風は最後の技を放った。一子相伝で継承されてきた霧幻天神流奥義・列空迅風殺。

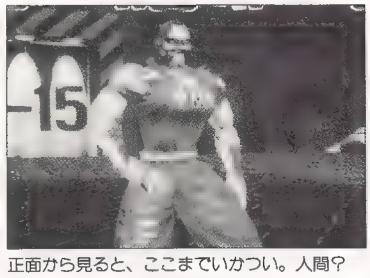
雷道はそれを待っていた。技を決められ体に強烈な痛みを感じながらも、雷道は喜びの笑みをもらしていた。

次の瞬間、疾風は自らの奥義をうけ、意識を失った…。

今、雷道は世界的に名高い格闘大会D・O・Aの招待をうけ、主催者フェイム・ダグラスのもとにいる。フェイム・ダグラスは、自分のボディガードとして雷道に多額の報酬を約束した。しかし、雷道の求めるものはただ力のみであった。大会に集まる強者たちの力を己のものとするため、彼は闇の中で待ち続けていた。

彼方から歓声が聞こえる。大会の優勝者が決まったのか。闇の中で雷道はもう一度うなりをあげ、いかづちを呼んだ。

わが拳こそ最強なり、闘いが始まる…。



正面から見ると、ここまでいかつい。人間?

雷道を倒す！

このゲームのCPUキャラの出現順番は次のとおり。
ザック→レイ・ファン→リュウ・ハヤブサ→ジャン・リー→ティナ→バイマン→ゲン・フー→かすみ→雷道
最初の3人、ジャン・リーぐらいまでは、たいていの人は簡単に勝ち抜けるだろう。







しかし問題はティナ以降のCPU。一応、次から説明するパターンは雷道専用のものだが、ほかのキャラにも通用するので、雷道を崇むことすらできないという人はぜひ試してみてくれ。
ただ、やっぱり雷道が一番はまりやすいけどね。

OHを投げる

CPU、対戦にかかわらず、このゲームで全キャラとおして最も効率良くダメージを与えられる状況は、相手のホールドを読み、それに対して投げ技を入れることである。
もっとも、対戦でそれをしようと思えば単に待っているだけではダメで、あらゆる技で伏線を敷いて読み勝って、初めて成就するのだ。
そこでCPU戦に話を戻すが、CPUに対しても同じこと、つまりホールドを誘って投げ技。これを狙ってゆくと、どのキャラを使っても、安定して勝つことができるはずだ。
では、具体的にどうやってCPUのホールドを誘えばいいのか？
全キャラ共通で、⇨Ⓟで出る小振りな中段技。これをCPUに当てれば、かなり高い確率でホールド、特にOHを出してくる。そこに投げ技を置いておくのだ。
投げ技の入力タイミングは、⇨Ⓟを出したらすぐ。ダッシュせずともむこうから間合いに入ってくるので、その場で入力してもOK。
また、⇨Ⓟは⇨ⓅⓅと出る技があれば、そちらのほうがよい。



⇨Ⓟで出る技をうまく接近して当て…。ガードも可。



投げ技を置いておく。OHを出してくるのだ。

一応、⇨Ⓟは全キャラ共通の誘い技だが、やはりリーチがなく、すかりやすいのが欠点。⇨ⓅⓅなら、その心配はよっぽど離れていない限りない。
もちろん、⇨Ⓟ（Ⓟ）以外でも、各キャラ独特の技で誘いやすいと思われる技があれば、そちらのほうがいい。ザックなら、⇨Ⓚとかね。
ちなみにパターンが崩れてしまうときも当然あるわけで、誘い技が受け流されたり、CPUがホールドを出さずに打撃技で押してきたり等々…。そういった場合は強引に技を連発したりせず、間合いをとって流れが変わるのを待つようにしよう。



⇨ⓅⓅと出る技なら、なおやりやすい。

今回は全キャラ共通ということで大ざっぱにやったけど、各キャラ別は次号以降にやる予定。盛り上がっていたら、タイムアタックもやる、かもしんない。



OHでとられてしまうのは、仕方がない。少し待とう。

雷道プロフィール



国籍	日本
性別	男
年齢	48歳
誕生日	8月13日
血液型	AB型
身長	181cm
体重	90kg
3サイズ	B115・W88・H94
流派	霧幻天神流・改
職業	無職
好きなもの	猪鍋
趣味	奥義修得

投げてから空中コンボへ

デンジャーゾーン

D・Zでは投げも有効

投げとオフェンシブホールドには浮く属性を持つものもある。

担当：がっちん

今回は投げ技とオフェンシブホールド（以下OH）をかけられた場合のデンジャーゾーンについて考えていこう。

デンジャーゾーンで投げ技やOHに追加されるダメージというのは前回やっているので、デンジャー属性と浮きに関しての有無が今回の主な内容となる。

とりあえずは表を見てほしい。属性というのは相手の立ち状態を投げる（つかむ）のかしゃがんでいる状態を投げるのかということ。

つまり、上段となっていれば立っている相手を投げることが可能で、しゃがんでいる相手であれば投げは成立しない。この場合は、別な技に化けてしまうので注意しよう。

下段となっていればその逆。しゃがんでいる相手にのみ有効で、相手が立っているときは投げにならない。俗にいうしゃがみ投げというやつだね。

DAとはダメージのこと。60を超えればそこそこのダメージだろう。なかには0ダメージという投げ技やつかみ技もあるが、その後の状態が有利に設定されているので、思いがけないダメージを与えることも可能である。

ダメージ量で頻繁に使う投げやOHを決めてもいいだろう。

次は投げとOHの間合い。基本的には1・1となっているが、微妙に広く設定されている投げとOHもあるので覚えておこう。



投げ技にはダメージ0というのもある。

ちなみに、ラウンド開始直後の間合いは2・0。お互いが密着したときの間合いは、多少の誤差があるが0・7程度である。

なお、相手がOHのモーションを出しているときは投げ間合いが0・5広がり、ディフェンシブホールドを出しているときは、0・3間合いが広がる。

このことにより、相手がつかみモーションを出しているときは、投げやすくなっていることがわかる。相手がつかみ関節技だと先読みできたのなら投げるべきだろう。

ただし、お互いにOHの場合は「ガコーン」という音と共に相殺されOHは成立しない。あくまでも間合いが広がるのは投げ技であってOH同士は仕切り直しだ。



投げてデンジャー発生して受け身を取らないと…

もちろん投げ技だけでなくOHもデンジャーゾーンでは使い分けていくと闘いを有利に展開することができる。

もう少し表の説明をしよう。D爆と書いてあるのは、デンジャーゾーンで爆発するかどうかということ。当然○であれば爆発しダメージが追加される。×であれば、まったく影響は受けずにただのダウン状態になるということ。

ただし、このあとにダウン攻撃を受ければデンジャー発生することになる。

そしてD浮き。D浮きとは、デンジャーゾーンで浮く属性を持っているかどうかということ。基本的にデンジャーゾーンで爆発した場合は、受け身を取らないと浮いてしまうのだがここで×の印が付いていれば、その投げ技かOHで浮く心配はない。これはたとえ爆発の属性を持っていても関係がなく、影響は受けない。で、○印が「浮く属性」を



ダメージのデンジャー発生で、さらに浮く。



中にはデンジャー発生しても浮かない属性の投げもある。

カスミ技リスト

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
投げ技						
虹掛け(ニジガケ)	H+P※1	上段	50	1.1	○	○
冥土御輿(メイドミコシ)	⇦P	上段	45	1.1	○	○
狼顎蹴(ロウガクシュウ)	⇩⬃⇦H+K	上段	65	1.2	○	○
朧(オボロ)	⬂⬂P+K	上段	53	1.1	×	×
華厳円舞(ケゴンエンブ)	⇩⬂⇨P	上段	55	1.1	○	○
裏燕(ウラツバメ)	(敵しゃがみ時)⇨H+P+K	下段	0	1.25	×	×
翼刈(ツバサガリ)	(敵背後で)H+P	上段	55	1.1	○	×
○つかみ関節技(オフェンシブ・ホールド)						
技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
霞返し(カスミガエシ)	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み	40	–	○	○
①飛燕(ヒエン)	⇨⇨H+K	上段掴み	45	–	○	×
②飛燕逆落(ヒエンサカオトシ)	⇦H	派生	55	–	○	×
①陽炎(カゲロウ)	⇨⇨H	上段掴み	0	–	×	×
②茨落とし(イバラオトシ)	⇩K	派生	50	–	○	○
夢誘(ユメサソイ)	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇨⇨H	上段掴み	50	–	×	×
裏飛燕(ウラヒエン)	(敵背後で)⇨⇨H+K	上段掴み	60	–	○	×

ジャン・リー技リスト

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
投げ技						
ヘルドライブ	H+P※1	上段	50	1.1	○	○
サイドバスター	⇦H+P+K	上段	48	1.1	○	×
肩車投げ	⇩⬃⇦P	上段	60	1.2	○	○
ヘルクラッシュ	(敵背後で)H+P	上段	60	1.1	○	○
○つかみ関節技(オフェンシブ・ホールド)						
技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
フロントフェイスロック	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み	40	–	×	×
①ヘッドロック	⇩⬂⇨H	上段掴み	35	–	×	×
②ブルドッキングヘッドロック	⇦⇦H　※2	派生	40	–	○	×
折檻パンチ	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇩⬂⇨H	上段掴み	50	–	×	×

レイ・ファン技リスト

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
○投げ技						
倒攆猴(トウデンコウ)	H+P※1	上段	50	1.1	○	○
野馬分(ヤバブンソウ)	⇦H+P+K	上段	47	1.1	○	○
裡擠臂(リネイヒスイ)	⇩⬃⇦P	上段	15+50	1.2	○	×
撤身捶(セイシンスイ)	⇨⇦P	上段	50	1.2	○	○
托肘背(タクチュウハイスイ)	(敵背後で)H+P	上段	60	1.1	○	×
○かつみ関節技(オフェンシブ・ホールド)						
技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
鑽擠臂捽(サンネイヒスイ)	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み	40	–	×	×
①挑手打胸(チョウシュダキョウ)	⇩⬂⇨H	上段掴み	30	–	×	×
②太公釣魚(タイコウチョウギョ)	⬂⇩⬃⇦H+P※2	派生	30	–	×	×
③連・太公釣魚	⇨⇨H+P+K※2	派生	40	–	○	○
楼膝拗歩(ロウシツヨウホ)	⇨⇨H	上掴み	25+35	–	○	○
金鶏独立(キンケイドクリツ)	(敵しゃがみに)⬂H (前ジャンプ着地際)⇩H (上ジャンプ着地際)⇩H	下段掴み	50	–	○	○
上歩靠(ジョウホコウ)	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇩⬂⇨H (敵背後で)⇨⇨H	上段掴み	60	–	○	○
提手上勢(テイシュジョウセイ)	(敵しゃがみ時背後で)⬂H	下段掴み	60	–	○	○

バイマン技リスト

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
○投げ技						
フロントスープレックス	H+P※1	上段	50	1.1	○	×
ネックハンギングツリー	⇦H+P	上段	45	1.1	○	○
風車式バックブリーカー	⇦⬃⇩⬂⇨P	上段	75	1.1	×	×
ビクトル膝十字固め	⇩⬂⇨H+K	上段	60	1.1	×	×
腕ひしぎ逆十字固め	(敵背後で)H+P	上段	60	1.1	×	×

ザック技リスト

○投げ技

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
ワイルドスロー	H+P　※1	上段	50	1.1	○	○
ゴッ・コー・ティー・カウ	⇨⇦P+K	上段	20+20+20	1.2	○	○
ビーストファング	⇘➘P+K	上段	65	1.1	×	×
ネックハンティング	(敵背後で) H+P	上段	60	1.1	○	○

○つかみ関節技(オフェンシブ・ホールド)

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
ティー・カウ・コーン	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み	40	―	×	×
フォワードトラップ	⇨⇦H	上段掴み	0	―	×	×
リバーストラップ	⇨⇘⇩H	上段掴み	0	―	×	×
ヘッドクラッシュ	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇨⇨H (敵背後で)⇨⇘⇩H	上段掴み	50	―	○	○

ゲン・フー技リスト

○投げ技

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
十字裏横(ジュウジカオウ)	H+P※1	上段	55	1.1	○	×
雲閉日月把(ウンペイニチゲツハ)	⇩⇨H+P+K	上段	40+10	1.2	○	○
硬開三皇鎖(コウカイサンオウサ)	⇦⇩⇙P	上段	20+20+20	1.2	×	×
心意把(シンイハ)	⇦H+P	上段	50	1.1	○	○
虎擺尾(コハイビ)	(敵背後で)H+P	上段	65	1.1	○	○

○つかみ関節技(オフェンシブ・ホールド)

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
圧手(アッシュ)	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み	0	―	×	×
揪腿(シュウタイ)	⇨⇦H	上段掴み	50	―	○	○
圧手(アッシュ)	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇨⇦H	上段掴み	0	―	×	×

投げ技・つかみ技性質表

注)・表中の略は以下のようになっています
DA…ダメージ量　　間合…投げ間合い
D爆…デンジャーゾーンで爆発が起こる　　D浮…デンジャーゾーンで浮く
コマンド欄に(※)のあるものは「抜ける」ことができます
※1…H+Pで抜ける　※2…H+P+Kで抜ける

持っている投げ技とOHということになる。この属性を持っているときは受け身を取る必要があり、さらなる追い打ちや空中コンボを防がなくてはならない。

もちろん、すべての技で追い打ちが可能というわけではないが中には強力な追い打ちが可能な投げ技もあるので注意したい。

ただ、受け身も相手の投げ技やOHに慣れないと取りにくいのも事実。ゆったりとしたモーションから叩き付ける技は取りにくい代表的なもの。ある程度実践で慣らさないと完璧な受け身は厳しいぞ。

また、投げられる側としてはすべての浮き属性を覚える必要はなく、すべての投げ技とOHに受け身を入力するクセをつけておけばいい。

大事なのは、自分の使用するキャラのどの投げ技とOHが浮き属性を持っているかということ。最低でも爆発属性くらいは覚えておき、デンジャーゾーンでは追加ダメージを獲得する。そして、余裕があれば浮き属性を持っている技を使用していき、可能なら空中コンボを狙っていこう。投げやOHからの空中コンボを狙おう。



投げ技にもよるが受け身が難しい場合もある。

ということで、どのキャラにも浮き属性の投げ技やOHはあるので、空中コンボとはいかないにしてもチョットした追い打ちをかけてみるとおもしろさも増してくる。

実戦では爆発属性よりも浮き属性のほうが貴重ということもあって、重要な役割を担っている。デンジャーゾーンならではの受け身が取りにくい打撃技もあるが、デンジャーゾーンで有効な投げ技とOHもあるので、それらを有効に利用した戦略もいい。うまく使い分けていこう。

○つかみ関節技(オフェンシブ・ホールド)

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
腕固め(ウデガタメ)	⇨⇘⇩H	上段掴み	55	―	×	×
①スタンディングアームロック	⇨⇨H	上段掴み	30	―	×	×
②首極め腕卍	⇨⇘⇩⇙⇦H※2	派生	35	―	×	×
③DDT	⇩⇙⇦P※2	派生	40	―	○	×
①軸足払い(ジクアシバライ)	⇩⇘⇨H	上段掴み	30	―	○	×
②立ちアキレス腱固め	⇨⇙⇩⇘⇦H※2	派生	30	―	×	×
③逆片エビ固め	⇦⇙⇩K※2	派生	45	―	×	×
脇固め(ワキガタメ)	(敵しゃがみ時)⇘H (前ジャンプ着地際)⇩H (上ジャンプ着地際)⇩H	下段掴み	50	―	×	×
①スリーパーホールド	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇨⇘⇩H (敵背後で)⇩⇘⇨H (敵背後で)⇨⇨H	上段掴み	50	―	×	×
②スイングスリーパーチョークスラム	⇨⇘⇩⇙⇦H※2	派生	55	―	○	○
	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み	40	―	○	○
後ろ脇固め(ウシロワキガタメ)	(敵しゃがみ時背後で)⇘H	下段掴み	60	―	×	×

ティナ技リスト

○投げ技

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
デスバレーボム	H+P※1	上段	55	1.1	○	×
フランケンシュタイナー	⇩⇘⇨H+K	上段	60	1.1	○	×
フィッシャーマンズバスター	⇦⇙⇩⇘⇨P	上段	75	1.1	○	×
J・O・サイクロン	⇩⇨P+K	上段	85	1.2	○	×
①フライングメイヤー	⇩⇙⇦P+K	上段	30	1.2	×	×
②サーフボードスタイルロック	⇦⇨H+P※2	派生	30	―	×	×
③J・O・S	⇧⇩H+P※2	派生	60	―	○	×
ボディスラム	H+P+K	上段	40	1.1	○	○
バースボム	(敵しゃがみ時)⇩H+P	下段	70	1.25	○	×
ジャパニーズオーシャンボム	(敵しゃがみ時)⇘⇘H+P+K	下段	85	1.25	○	×
ジャーマンスープレックス	(敵背後で)H+P	上段	65	1.1	○	×
投げっぱなしジャーマンスープレックス	(敵背後で)H+P+K	上段	75	1.1	○	○

○つかみ関節技(オフェンシブ・ホールド)

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
①ハンマースルー	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み	0	―	×	×
②J・O・S	⇧⇩H+P	派生	60	―	○	×
①逆羽固め	⇩⇘⇨H	上段掴み	35	―	×	×
②ロデオホールド	レバー1回転H※2	派生	40	―	×	×
①タックル	⇨⇘⇩H	上段掴み	30	―	×	×
②ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨H※2	派生	60	―	○	○
①フルネルソン	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇩⇘⇨H (敵背後で)⇨⇘⇩H	上段掴み	40	―	×	×
②ドラゴンスープレックス	⇨⇗⇧⇖⇦H+P※2	派生	60	―	○	×

ハヤブサ技リスト

○投げ技

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
十字絡み(ジュウジガラミ)	H+P※1	上段	50	1.1	○	○
四方投げ(シホウナゲ)	⇨⇨⇦P+K	上段	55	1.1	○	○
極光抱反落(キョウコウホウタンラ	⇦H+P+K	上段	45	1.1	○	×
落雷衝(ラクライショウ)	⇩⇙⇦P+K	上段	65	1.2	○	×
首切り投げ(クビキリナゲ)	⇩⇘⇨P	上段	55	1.1	○	○
①昇雷掌(ショウライショウ)	⇦⇙⇩⇘⇨H+P+K	上段	10+40	1.1	○	○
②鎌鼬(カマイタチ)	⇩⇘⇨⇗⇧H+P	派生	10+50	―	○	×
③飯綱落とし(イヅナオトシ)	⇦⇖⇧⇗⇨⇘⇩H+K	派生	10+65	―	○	×
斬首閃(ザンシュセン)	(敵しゃがみ時)⇩H+P	下段	65	1.25	○	×
裏投げ(ウラナゲ)	(敵背後で)H+P	上段	65	1.1	○	×
落龍衝(ラクリュウショウ)	(敵背後で)H+P+K	上段	75	1.1	○	×

○つかみ関節技(オフェンシブ・ホールド)

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
槍影狩(ソウエイシュ)	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み	35	―	×	×
幻影(ゲンエイ)	⇨⇨H	上段掴み	0	―	×	×
裏雷薙ぎ(ウライカヅチナギ)	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇨⇨H	上段掴み	55	―	○	×



まず相手を投げる。デンジャー属性であれば…



デンジャー発生。ここで相手が受け身を取らないと…



浮いてそのまま空中コンボへ。受け身はしっかり取りたい。

96年のフィナーレを飾る 受け流し講座

担当：オレ

ワイルドファングじゃいつも虎だった。そんなアナタに贈るこの『受け流し』講座だが、そもそも『受け流し』とは何か？

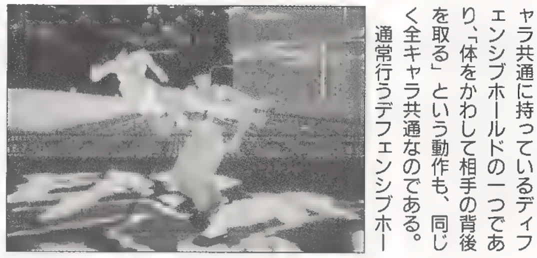
それはHボタンをデフェンシブホールドとして使用した場合に発生する、相手と体を入れ替える動作のことである。

例を挙げよう。相手のジャンプキック攻撃全般にHボタンをタイミングよく合わせると、攻撃をかわしつつ相手の背後を取ることができる。これがいわゆる全世界的にポピュラーな『受け流し』なのである。

この『受け流し』は、全キャラ共通に持っているディフェンシブホールドの一つであり、「体をかわして相手の背後を取る」という動作も、同じく全キャラ共通なのである。

通常行うデフェンシブホールドのほとんどが、相手の技をキャッチしてしかる後に体勢を崩すのに対して、この『受け流し』は、本当に技を「避ける」といった感じである。

ダメージを与えることはできないが、相手の背後を取ることによって、かなりのアドバンテージを得ることができる…それが『受け流し』である。



跳び蹴りなどにHを合わせると…、



この受け流しが発生する。

要するに、通常の立ちディフェンシブホールドの仕切り直しと同じ状態になるってワケ。その場合、相手の背中を取ったからといって背後投げに行っても反撃されるし、背後ディフェンシブホールドだって注意しなければならない。

しかし、技の中には受け流しされた場合、反撃確定となる技もある（別表参照・これ以外の技は背後を取っても立ちディフェンシブ成功後に近い状態となる）。

これらの技を受け流した場合は、投げを入れるなりコンボを入れるなりお好み次第である。受け流しに成功したら、ためらわずに攻撃しよう。

突進系の技やジャンプ攻撃、空中で放つ技など、技の一部にはディフェンシブホールドでキャッチすることはできないものが存在している。

その代わりに、これらの技には「受け流し判定」というものが設けられており、ディフェンシブホールドが成功した場合には、こちらが「受け流し」動作を行うことができる。

この「受け流し判定」を持つ技は各キャラクターに複数備わっている。

大抵、技の出が早くて威力が高い強力なものが「受け流し判定」に該当していることが多い。やはり必殺の技にはそれなりのリスクが伴うものと考えてよいだろう。

ちなみに、大抵の空中攻撃は受け流し判定を持っているのだが、ジャンプパンチ系の技全般には通常通りのディフェンシブホールドが通用する。

受け流しに成功した場合、例外なく相手の背後を取れる訳だが、ジャンプキックを受け流した場合などは、実は受け流されたほうも背後攻撃で反撃が可能なのだ。

この技を受け流したら反撃確定だ'96

かすみ	月輪脚
ジャン・リー	二起脚・ドラゴンキック※
レイ・ファン	七寸靠・二起脚
バイマン	ドロップキック
ティナ	バックブレインキック・ティナスペシャル※
ハヤブサ	月輪脚・日輪脚・地昇脚
ザック	ツイスターアッパー
ゲン・フー	鳥牛擺頭

※受け流した地点が相手と近い場合



例えばカスミの月輪脚、これを受け流せば反撃確定。



ジャン・リーのドラゴンキックなどは受け流し後の距離によって反撃可能。

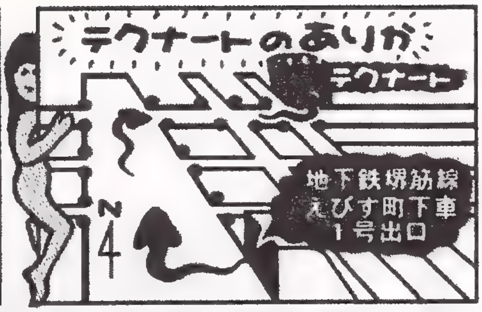
テクナートのお知らせ。

- いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
- ローンも取り扱っております。
- 第1・第3日曜は休業しています。
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

テクナートの広告です。

大阪名物

テクナートのありか



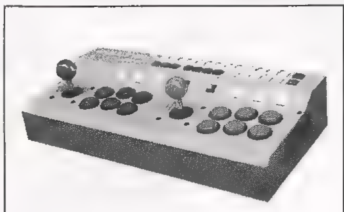
http://www.pic-internet.or.jp/~technart

商品案内と基板価格表はインターネットでご覧いただけます。



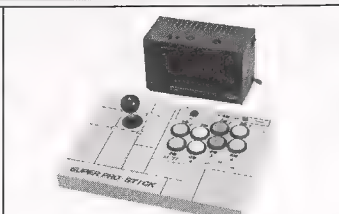
•良い子の皆さんはマネをしないようにしましょう。

ゲームに金縛り!!



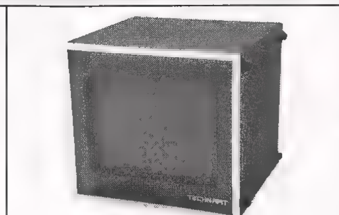
パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体 ¥38,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,000



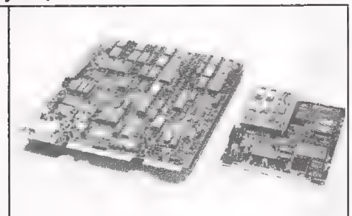
AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、2人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。
本体¥26,000／コントローラー¥15,800
家庭用コネクタ¥2,500より。



19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切替可。縦画面／横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。 ¥85,000



ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM7:30

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

●6回〜60回のローンを取り扱っております。詳しくはお電話を！●

最後の難関

RAYSTORM

レイストーム

前回は、R-GRAY 2の攻略のみだったので、今回はR-GRAY 1の7面ロックオンパターンを紹介するぞ！

R-GRAY 1
ステージ7 スコアアタック

7面は、敵の攻撃が非常に厳しいので、弾のさばき方なども完全にパターン化しよう。

担当：KMT

Aエリア

●POINT 1

ステージが始まると、前方よりヘリの5機編隊が上昇してくるので、まずはこの5機すべてをロックしよう。

次に、自機を画面の一番上の中央あたりに移動させる。しばらくすると、赤戦車が4台出現するので、こいつらのうち3台にロックをかけてレーザーを発射しよう。

なお、レーザーを発射するときに、最初のヘリ5機が自機と同高度まで上昇してきているので、ヘリにぶつからないように気をつけよう。



ヘリ5機をロックしたら、戦車3台をロックしてレーザー発射。

●POINT 2

まずは、POINT1で残った赤戦車にロックをかけ、自機を右へ移動させレーザー砲台が出現するハッチの前方にサイトを合わせよう。

そのままの位置で待っていると、自機の前方に青戦車が2台、赤戦車が1台の計3台が画面内に入ってくるので、青戦車2台にだけロックをかけよう。ロックをかけたあとは、自機をハッチから出現してきたレーザー砲台の上に重ねておこう。

しばらくすると、左側のレーザー砲台が自機を狙ってレーザーを発射してくるので、自機を下に移動させてレーザーをかわし、そのまま自機を重ねておいたレーザー砲台にロックをかけよう。

レーザー砲台にロックをかけたら、レーザー砲台の攻撃をかわしながら左へと自機を移動させ、左側のレーザー砲台をロック。ロックをかけたら自機を前に移動させ、レーザー砲台の前方にいる戦車3台のうち2台にロックをかけよう。このとき、画面奥のハッチが開いて新たにレーザー砲台が出現するので、最後のロックをこのレーザー砲台(左側のやつ)にかけてレーザーを発射しよう。

レーザー発射後に、最初にロックをかけたレーザー砲台がレーザーを撃ってくるので、よけるのを忘れないようにすること。

●POINT 3

ここでは、青戦車が1台と赤戦車が1台、それとレーザー砲台が1つ残っているはずなので、まずは戦車2台→レーザー砲台とロックをかける。

ロックをかけたら、レーザー砲台に自機を重ねて攻撃を封じておき、このあとに出現するヘリ5機を待つ。

ヘリ5機が画面前方から上昇してきたら、こいつらを右からロックしていき、5機すべてにロックをかけたらレーザーを発射しよう。

レーザー発射後に、レーザー砲台がレーザーを撃ってくるので、しっかりとよけるようにすること。

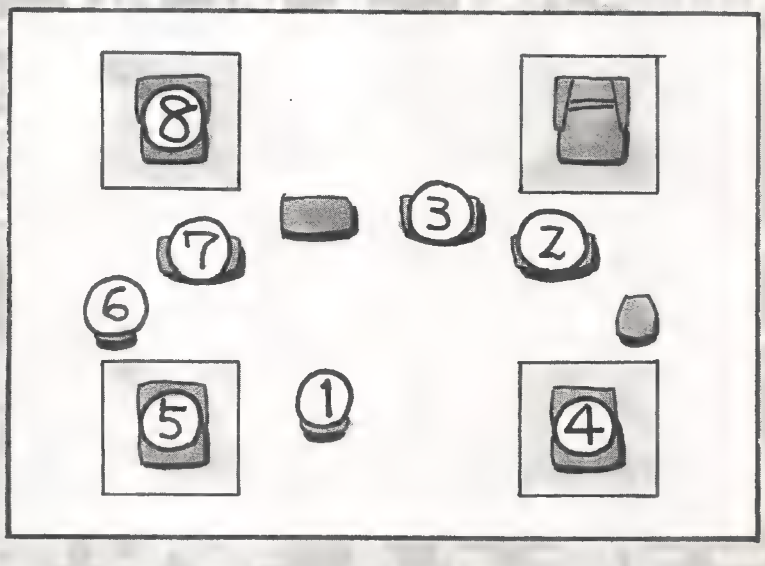
Bエリア

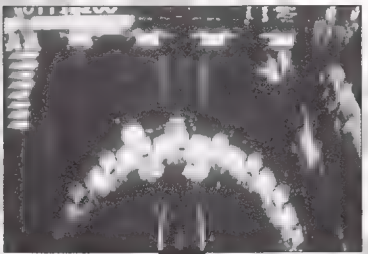
●POINT 1

まず最初に、ヘリの5機編隊が画面前方から上昇してくるので、この5機をすべてロックしてレーザーを発射する。レーザー発射後は、自機を写真Aの位置に移動させよう。

しばらくすると、画面の左右から戦車が2台ずつ出現するので、まずは右側の2台をロックする。ロックをかけたら、自機を左へと移動させて左側の戦車2台にロックをかけよう。左側の戦車2台にロックをかけたら、自機を写真Bの位置に移動させよう。

写真Bの位置で待機していると、「ピッ」という音がしてレーザー砲台の前方にある台座付き砲台にロックがかかる。この台座付き砲台にロックをかけたら、自機を右下に後退させながら左側のレーザー砲台をロック。続いて右側のレ





写真Aこの位置で待機し、このあと出現する戦車2台をロック。

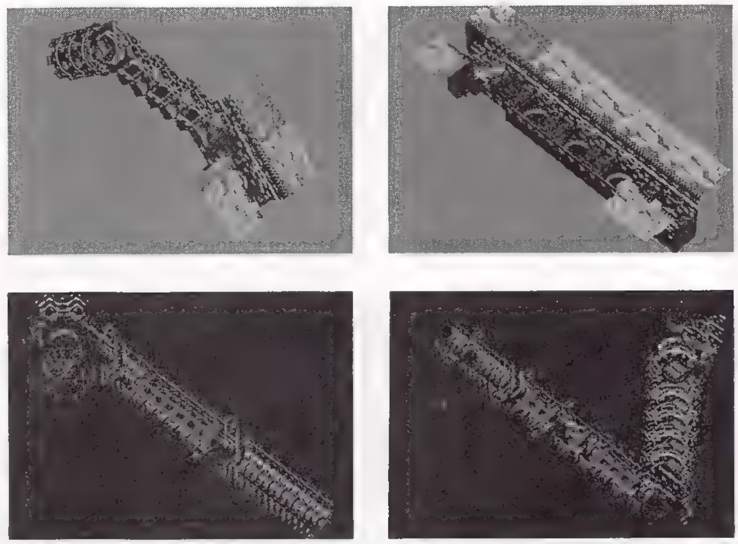


写真Bこの位置にサイトを合わせておくと、台座付き砲台にロックをかけることができる。



最後に、右側の台座付き砲台をロックしたらレーザー発射だ。

ーザー砲台をロックするのだが、このとき左側のレーザー砲台がレーザーを撃ってくるので、自機を上に移動させてレーザーをかわそう。レーザーをかわしたら、右側のレーザー砲台の攻撃を封じつつ右側の台座付き砲台をロックしてレーザーを発射する。レーザー発射後、左側のレーザー砲台がレーザーを撃ってくるので忘れずにかわそう。



●POINT 2

POINT1でレーザー発射後にレーザー砲台の攻撃をかわしたら、すぐに右側の台座付き砲台の台座にロックをかけよう。

次に、台座の前方に戦車が左右に3台ずつ、計6台いるのだが、こいつらは画面中央で交差するように移動するので、その交差するところを狙って6台すべてにロックをかけよう。

戦車6台にロックをかけたら、自機を左下へと後退させて、左側の台座付き砲台の台座にロックをかけてレーザーを発射する。

ここは、素早くロックをかけていかないと、左側の台座にロックをかけることができなくなってしまう。特に戦車6台にロックをかけるときは、弾にびびらず速攻でロックをかけることを心がけよう。



右側の台座→戦車×6とロックし、



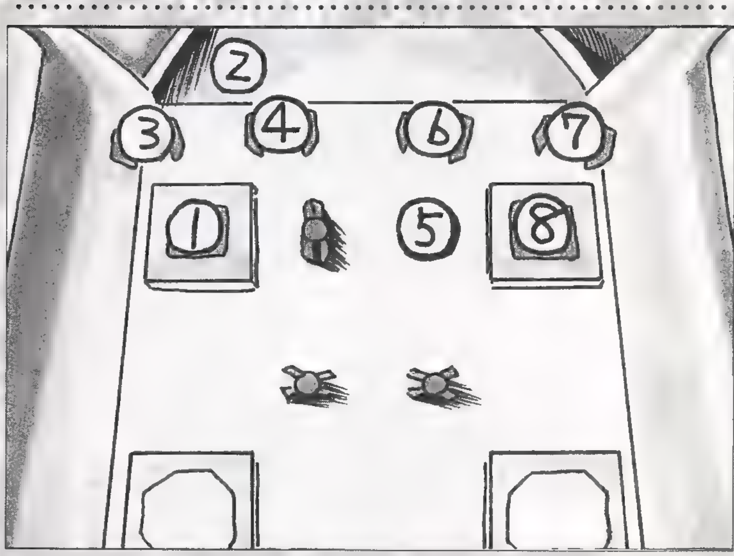
左側の台座にロックしたらレーザーを発射する。

●POINT 3

まずは、POINT2の戦車6台の前方にある2つの台座付き砲台をロックしてレーザーを発射する。

次に、写真Cの赤戦車にロックをかける。続いてさきほどレーザーを発射した台座付き砲台の台座×2→左側の赤戦車とロックをかけていこう。

左側の赤戦車にロックをかけたら、その前方にある3つの台座付き砲台を左から順にロックをかけていくわけだが、中央の台座付き砲台にロックをかけたあと、中央と右の台座付き砲台の間にサイトを合わせておこう。すると、この下のフロアにある台座付き砲台にロックがかかるので、これにロックがかかったら、右端の台座付き砲台にロックをかけてレーザーを発射しよう。

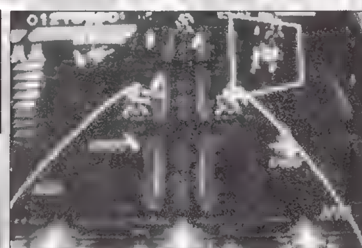


Cエリア

●POINT 1

Bエリアを抜けると、階段状になっているフロアを下降していく。

最初のフロアが見えてきたら、まずは左前の台座付き砲台をロックしにいく。ロック後、サイトを台座付き砲台の前方に合わせると、2番目のフロアに設置されている戦車にロックをかけることができるので、これをロックする。しばらくすると、画面の左



写真Cこの赤戦車から、台座×2→赤戦車→砲台2とロックしていき、



この位置で下のフロアにある砲台をロック。このあと右端の砲台にロックをかけたらレーザーを発射。

右低空より200点の戦闘機が2機ずつ、計4機上昇してくるので、左側の2機をロックしよう。ロックをかけたら、さきほどロックをかけた戦車の横のラインにサイトを合わせて右へと移動させよう。すると、2番目のフロアに設置されているもう1台の戦車にロックがかかるので、これにロックがかかったら右側の戦闘機2機→台座と順にロックし、砲台→戦車→戦闘機×2→戦車→戦闘機×2→台座でレーザーを発射する。少しでも高い点数を狙うなら、最初のところを戦車→戦闘機×2→砲台とするといいだろう。

レーザー発射後は、そのまま後退して戦車×4の弾をかわそう。

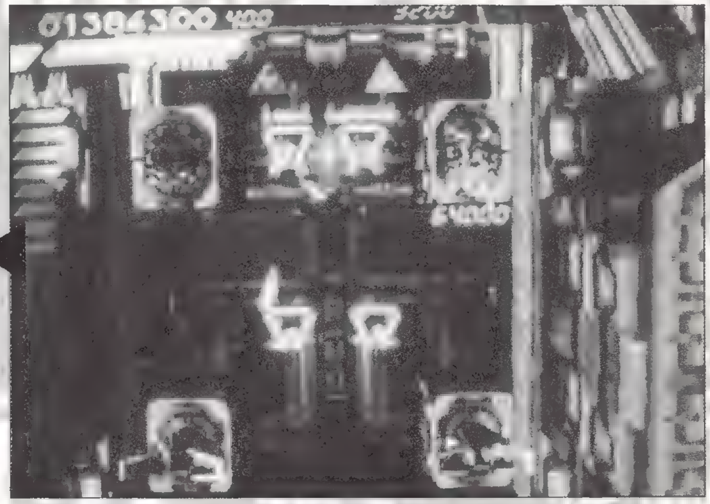
なお、最初のフロアの手前にあるミサイル砲台×2は、ロックをかけることができない。

●POINT2

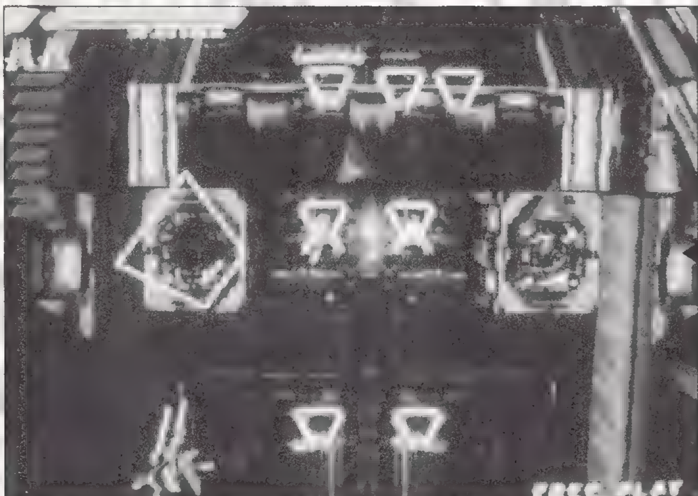
POINT1でレーザーを発射したあと自機を後退させたら、戦車の弾に注意しつつ1フロア目の戦車×4をロックする。ロックしたら、自機を写真Dの位置へ移動させよう。

写真Dの位置でしばらく待機していると、「ピッ」という音がして2フロア目の手前に設置されている4台の戦車のうち右端のやつにロックがかかるので、ロックがかかったのを確認したらそのまま左へと移動して次々と戦車をロックしていこう。ただし、ここでロックをかけるのは、4台のうち3台だけで、残った1回分のロックは、1フロア目の左側の台座付き砲台の台座にロックしてレーザーを発射する。

レーザー発射後は、戦車の弾をかわしつつ前進し、2フロア目の手前に残っている戦車1台にロックをかけてレーザーを発射する。



写真Dこの位置で戦車にロックがかかるのを待つ。



戦車3台をロックしたら、台座にロックをかけてレーザー発射。

●POINT3

さて、POINT2を抜けると、2フロア目の前方に耐久値がレーザー3発分の中型機2機がフロアに設置されているのが見えてくるので、自機を前に移動させてそれぞれ3回ずつ、計6回ロックをかけよう。ロックをかけたら、サイトを中型機の前方に合わせ3フロア目の手前に設置されている誘導レーザー砲台2門をロックしてレーザーを発射しよう。なお、中型機にロックをかけるときは、サイトを中型機の手前、ギリギリロックがかかる位置に合わせてロックをかけよう。こうしてロックをかけないと、中型機にロックをかけている最中に誘導レーザー砲台にもロックがかかってしまうので注意しよう。

レーザー発射後は、誘導レーザー砲台からの誘導レーザーが自機を狙って飛んでくるので、忘れずにかわすようにしよう。

●POINT4

ここでは、まず2フロア目に残っている戦車2台をロックする。次に、3フロア目の中央に並んでいる戦車3台をロックし、自機を画面左へと移動させよう。

しばらくすると、画面の左右低空から戦闘機が2機ずつ上昇してくるので、左側の2機にロックをかけよう。最後に左側の台座付き砲台にロックをかけてレーザーを発射しよう。

なお、このあとの展開がかなりきつくなるのだが、戦車5台にロックをかけたあと、左側の戦闘機1→台座付き砲台とロックし、最後に台座付き砲台の前方にサイトを合わせ、4フロア目の手前に設置されているミサイル砲台をロックしてレーザーを発射すると、より高得点を狙うことが


戦車×5→戦闘機×2→砲台と順にロックしレーザー発射。

できる。

●POINT5

POINT4でレーザーを発射したら、すぐに左側の台座をロック。さらに、その前方にサイトを合わせ、4フロア目の手前に設置されているミサイル砲台をロックしよう。4フロア目の手前には、このミサイル砲台のほかにミサイル砲台が1門、戦車が2台設置されているので、左側のミサイル砲台にロックがかかったのを確認したら、一気に右へ移動して戦車2→ミサイル砲台とロックしていこう。

画面の右側までいくと、ちょうど戦闘機2機が上昇してきているので、素早くこいつらをロックする。そして、最後に右側の台座付き砲台をロックしたらレーザーを発射しよう。レーザー発射後は、戦闘機のばらまいた弾をしっかりとかわそう。なお、POINT4で高得点パターンを使ったときは、戦闘機1→台座→戦車2→ミサイル砲台→戦闘機2→台座付き砲台とロックしてレーザーを発射する。しかし、さきほども説明したようにこのパターンはかなりきついので、この場所を安定させたいならやめたほうがい


ミサイル砲台→戦車×2→ミサイル砲台→戦闘機×2→台座付き砲台とロックしていく。

いだろう。

●ボンバーポイント

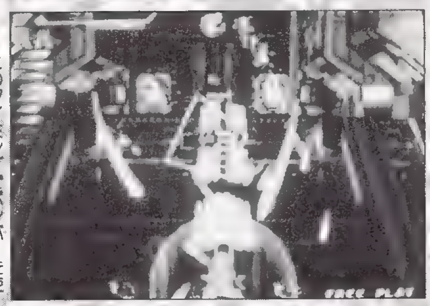
POINT5でレーザーを発射したあと、4フロア目には、ミサイル砲台が1門と戦車2台が残っているのだが、ここではこいつらにロックがかからないように画面一番下のラインで待機していよう。

しばらくすると、5フロア目に設置されている誘導レーザー砲台から誘導レーザーが飛んでくる。この誘導レーザーをかわしたら、自機をミサイル砲台の正面、画面一番下のラインへ移動させ、スクロールが進んでミサイル砲台にロックがかかりそうになったらボンバーを発射しよう。

ここでボンバーを発射することにより、4フロア目に残っている敵と5フロア目すべての敵、それと6フロア目の手前に設置されているミサイル砲台を巻き込むことができる。獲得できる点数は、10万～38万ぐらいで、20万以上入れば合格といえるだろう。

ボンバーを使い終わったら、

6フロア目に残っているミサイル砲台をロックして破壊しよう。



このタイミングでボンバーを使い、30万以上入ることを祈る。

Dエリア

●POINT 1
さて、Cエリアを抜けると、100点の戦闘機の8機編隊が画面の左前方より出現する。
ここでは、この8機すべてにロックをかけてレーザーを発射するのだが、ロックをかけるときはあらかじめ自機を画面右端に移動させておき、ちょっとずつ左に移動しながら戦闘機をロックしていくといい。画面の中央あたりまできたときに8機すべてにロックをかけてレーザーを発射できるようにしておこう。

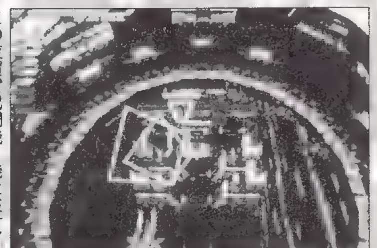
●POINT 2
POINT1でレーザーを発射したあと、すぐに画面左前方より同じ戦闘機が8機出現するので、こいつらもちょっとずつ左に動きながらロックしていき、8機すべてにロックをかけたらレーザーを発射しよう。

●POINT 3
ここでも同じタイプの戦闘機の8機編隊が出現するのだが、今度は画面の右前方より出現する。
ここも、8機すべてにロックをかけることも可能なのだが、ロックをかけていった場合、このあとの展開がきつくなるので、ここはショットで抜けてしまってもいいだろう。

●POINT 4
ここにも戦闘機の8機編隊が画面の左前方より出現するのだが、ここではそれに加えて200点の戦闘機が5機出現するので計13機の敵が出現することになる。
ここでは、まずサイトを背景のシャッターの右上の角に合わせておく。すると、上昇してくる5機の戦闘機の右端のやつにロックがかかるので、こいつにロックをかけたら少し左に動いてその隣にいる戦闘機にもロックをかけよう。このとき、ちょうど左前方から8機編隊が出現するので、そのままの場所で待ち、8機編隊のうち3機にロックをかけたら一気に左へ動き上昇してくる戦闘機の残り3機にロックをかけてレーザーを発射しよう。レーザー発射後は、残った戦闘機5機にロックをかけてレーザーを発射する。
この場所では、上昇ザコ2↓ザコ3、ザコ5↓上昇ザコ3というように2分割する方法もあるので、自分のやりやすいほうでやるといいだろう。
なお、8機編隊の最後尾のやつは赤アイテムを持っているので、破壊後すぐに回収しにいこう。赤アイテム回収後は、自機を画面左下へと移動させよう。
しばらくすると2枚目のシャッターが開き、回転浮遊砲台が3機上昇してくるので、左から順番に破壊していこう。3機すべて破壊したら、再び自機を画面左下へ移動させる。
自機が画面左下まで移動し終わる頃に、新たに5機の回転浮遊砲台が上昇してくるので、ここも左から順に破壊していこう。破壊するときは、ショットとレーザーの両方を使い、左端のやつにはショット＋レーザー4発、残りの4機はショット＋レーザー3発で破壊することができる。
5機すべてを倒す頃に、今度は2機の回転浮遊砲台が上昇してくるので、右→左と順番に破壊しよう。回転浮遊砲台を破壊したあとは、自機を画面の左側で待機させておこう。

●POINT 5
回転浮遊砲台2機を倒し、6枚目のシャッターが開くと、画面前方の低空にミサイル砲台が4門、それと200点の戦闘機の5機編隊が上昇してくるのが見える。
ここでは、まず左上のミサイル砲台と左側のザコ2機にロックをかける。ここの順番は特に気にする必要はなく、素早くロックをかけることを重視する。ミサイル砲台とザコ2機をロックしたら、すぐに自機を右前方に移動させて残りのザコ3機にロックをかける。最後に右側のミサイル砲台2門にロックをかけてレーザーを発射しよう。
あとは、ザコの撃った弾が画面から消えるのを待ってから残ったミサイル砲台にロックをかけよう。ロックをかけたあとすぐにレーザーを発射してもいいのだが、しばらく待つとミサイル砲台はミサイルを発射するので、このミサイルにもロックをかけてレーザーを発射するといいだろう。

この位置で戦闘機2機とミサイル砲台にロックをかけたら、





右へ移動して戦闘機×3・砲台×2とロックしてレーザー発射。

Eエリア

●POINT 1
DエリアのPOINT5でレーザーを発射したあと、すぐに画面前方より弾を撃ちながら高速で突っ込んでくる戦闘機が次々と出現するのだが、レーザーを発射した場所からショットを撃ちながら下↓右と動けば問題なく抜けられるだろう。
戦闘機地帯を抜けると、画面の左端から戦車が3台、右側から戦車が2台出現する。
ここは、まず右側の戦車2台をロックし、少しずつ自機を後退させながら左側の戦車3台が右側にくるのを待つ。
戦車3台が右側のほうにきたら、今度はちょっとずつ左に移動し、弾を引きつけながら戦車3台をロックしていく。
このあと、画面左前方より新たに戦車が3台出現するので、この戦車3台が画面内に見えたら一気に前に出て3台すべてをロックしてレーザーを発射しよう。
レーザーを発射したあとは、戦車の発射した弾を自機を後退させながらよけていこう。



弾を引きつけつつ戦車5台にロックをかけていき、



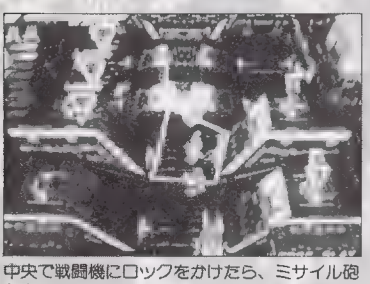
左前方より戦車が3台出現してきたら、一気に前にでてロックをかけレーザーを発射する。

●POINT 2
戦車8台を破壊したあと、画面の中央あたりからヘリが2機上昇してくるので、ロックをかけてレーザーを発射しよう。
次に、新たにヘリが3機上昇してくるので、これを右端のやつからロックしていき、3機すべてにロックをかけたら自機を画面左上へと移動させよう。自機を移動させたら、画面の左側から戦車が3台出現するので、こいつらもすべてロックしよう。最後に、戦車が出現してきた場所の前方にあるミサイル砲台2門をロックしてレーザーを発射しよう。



ヘリ×3→戦車×3→砲台2とロックしてレーザーを発射する。

●POINT 3
POINT2でレーザーを発射したら、すぐに自機を右下へと移動させて右側のミサイル砲台2門のうち手前の砲台にロックをかける。ロックをかけたら自機を画面中央へと移動させよう。しばらくす



中央で戦闘機にロックをかけたら、ミサイル砲台をロックしにいく。

ると、画面右と左の後方低空から戦闘機が3機ずつ上昇してくるので、こいつらを画面中央で左3機→右3機の順にロックし、最後に右側のミサイル砲台にロックをかけてレーザーを発射しよう。

●POINT 4

POINT3でレーザーを発射したあと、画面右前方より戦車3台が出現してくるのが見えるので、自機を前に移動させてこの戦車3台にロックをかけよう。戦車にロックをかけたら、戦車の弾に注意しつつさらに前進して、その先にあるミサイル砲台2門をロックする。次に、今度は自機を左側に切り返し、左側にあるミサイル砲台2門をロック。さらに、手前のミサイル砲台がミサイルを発射するのを待ち、ミサイルが発射されたらすぐにこれをロックしてレーザーを発射する。

ここでの最大のポイントは、いかに素早く左側に切り返せるかで、ここで時間をかけてしまうと最後のミサイルにロックをかけたときに、最初にロックをかけた戦車のロックがはずれてしまう。

ちなみに、ミサイル砲台は自機をある程度近づけるとミサイルを発射する。



弾に注意しつつ戦車×3→砲台×2とロックしたら、

このあと、4機編隊の戦闘機が2セット上昇してくるのだが、ここは8機まとめてロックするのは無理なので、4機ずつロックしてレーザーを発射していこう。なお、編隊1セットにつき赤アイテムを持ったやつが1機ずついるので、8機すべてを破壊したあとすぐに回収しにいこう。ただし、アイテムが画面の端のほうに出てしまったときは、このあとの展開が苦しくなるので無視したほうがいいだろう。

また、このとき戦車1台が画面を横切っていくので、ロックをかけてレーザーを発射しておこう。

●POINT 5

戦車を破壊したあと、ロボット（耐久力12、弾を放射状にばらまくタイプ）が画面左後方より上昇してくるので、この上昇してくるときにレーザーを2機撃ち込んでおき、同高度まで上昇してきたらショットを撃ち込みつつロボットに5回ロックをかける。ロボットがハンドガンを構えたらショットを撃つのをやめてロボットの左下あたりの位置でばらまき弾をかわそう。ばらまき弾をかわしたら、一気に前進して前方より出現する



左へ移動し砲台×2→ミサイルとロックしてレーザーを発射。

戦車3台にロックをかけレーザーを発射しよう。レーザーを発射したあとは、ロボットを回るように自機を動かしてハンドガンによる殴り（実際には殴ってきているわけではないが）を回避しよう。なお、レーザーを発射してロボットが破壊できないとかなり危険な状況になるので、ちゃんと撃ち込みを調整しておこう。

ちなみに、耐久力のある敵に何回かロックをかけたあとに、ショットで撃ち込んで耐久力をロックをかけた回数以下にしても、ロックをかけた回数が減ることはない。このことは、わりと重要なので覚えておくといいだろう。

ロボットを破壊したあと、前方に赤戦車が1台とこのエリアの開幕にでてきた戦闘機が出現するので、すぐに赤戦車を破壊し、ショットを撃ちながら画面の右から左へと自機を移動させ戦闘機をやり過ごそう。

戦闘機をやり過ごしたら、赤戦車の出した黄アイテムを回収しにいこう。ただし、アイテムが画面の右端に飛んでいってしまった場合は無視したほうがいい。



ロボットの左を抜けて戦車3台をロックする。

Fエリア

●POINT 1

戦闘機をやり過ごしたあと、ロボット（自機を狙って弾を撃つタイプ）が画面右側より上昇してくるので、まずは2回だけロックしてレーザー発射。つづけて、すぐに5回ロックをしてロボットの弾を画面左から右へとよけていき、そのまま右側に並んでいるミサイル砲台2門と砲台から発射されたミサイルにロックをかけてレーザーを発射しよう。

●POINT 2

レーザーを発射したら再びロボットにロックをかけにいき、5回ロックをかけたら残ったミサイル砲台、もしくはそのミサイルに残りの3発分のロックをかけてレーザーを発射しよう。このとき、ロボットに5回以上ロックがかかることはないので、一気に前に出てミサイル砲台にロックをかけにいくことができるぞ。

●POINT 3

ミサイル砲台地帯を抜けると、レーザーを発射するタイプのロボットが右側から1機→左側から1機の順に出現する。

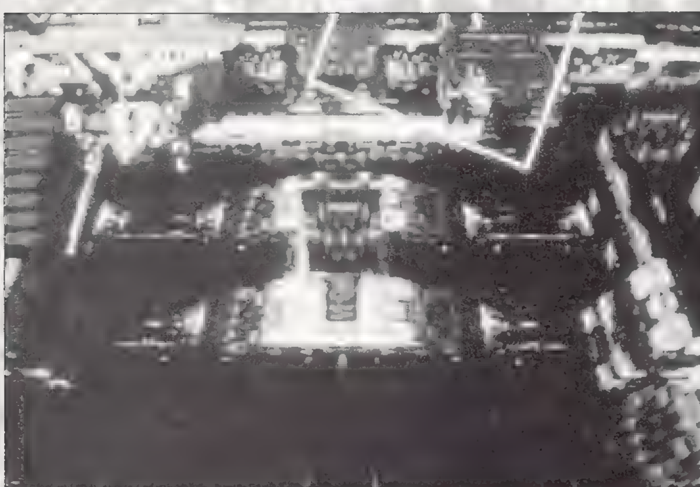
ここは、まず右側から出現するロボットをショットとレーザーの両方で撃ち込んで速攻で破壊する。右側のやつを破壊したら左側から出現してきたロボットにレーザーを5発撃ち込む。つづいて、ロボットに7回ロックをかけ、ロボットがレーザーを3発撃ったら写真Eの位置に移動し待機する。しばらくすると、画面前方より戦車が出現するので、戦車にロックがかかったらレーザーを発射しよう。

レーザー発射後、そのままの位置でつづいて出現する戦車2台をロックしてレーザーを発射しよう。このとき、左側にも戦車が3台いるのだが、この戦車3台は無視する。

このあと、画面後方より下降しながら前方へ回り込んでくる戦闘機（8機）はショットとレーザーを使って処理していこう。

●POINT 4

POINT3の戦闘機を撃



写真E この位置で戦車が出現するのを待つ。

っていると、画面後方より5機の戦闘機が上昇してくるので、左端のやつから順にロックする。このあと、さらに右後方より戦闘機が3機出現するので、これをロックしてレーザーを発射しよう。

●POINT 5

レーザー発射後、放射状に弾をばらまくタイプのロボットが画面左側から上昇してくるので、まずはこのロボットに5回ロックをかける。このあと、左後方より戦闘機が3機出現するので、この3機にロックをかけてレーザーを発射しよう。

あとは、ロボットのばらまき弾をロボットの左下でよけて、ショットとレーザーを撃ち込んでロボットを破壊しよう。

7ボス スパルタカス

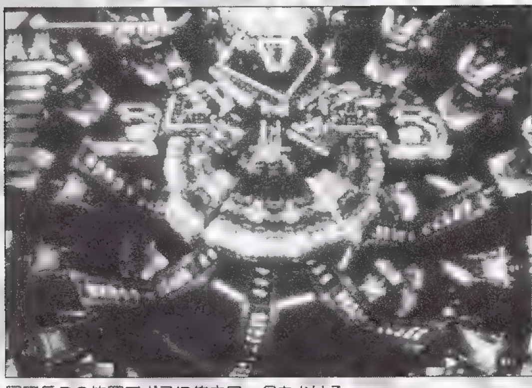
ボス戦が始まったら、写真Fの位置でボス本体に集中ロックをかける。なお、写真Fの位置は、砲台と戦車の攻撃に対して安全地帯となっている。集中ロックをかけたら、横へ移動しつつレーザーを発射しよう。このとき、ボスが機雷を発射してきているのだが、この機雷は耐久力がレーザー3発分もあり非常に堅い。よって、機雷は破壊することを考えず、図のように自機を動かし機雷をやり過ごそう。

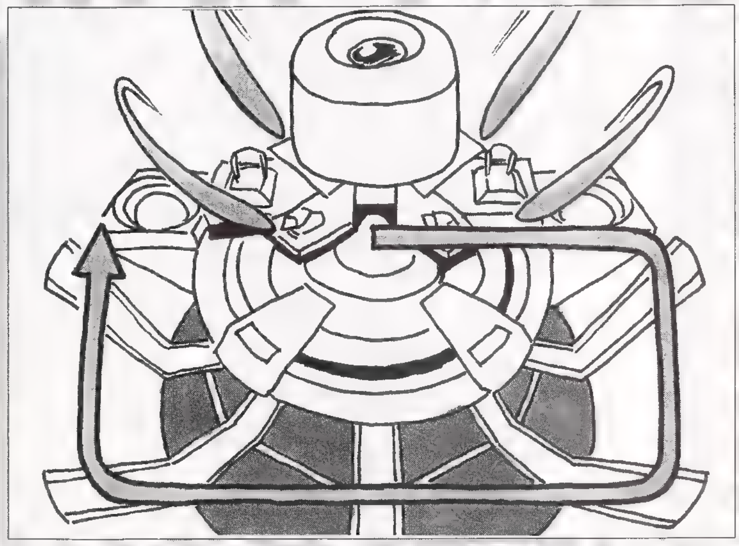
すべての機雷が画面半分より下に流れていったら、再び写真Fの位置へ移動してボスに集中ロックをかける。

これを繰り返していると、ボスの攻撃に誘導レーザーが加わるのだが、今までと同じように自機を動かしながら誘導レーザーをかわしていく。

このようにしてボス本体に集中ロックを6回かけたら、今度は集中ロックを使わずにレーザーを8発ボス本体に撃ち込む。

あとは、ボス本体に集中ロックをしてレーザーを発射すれば、最終形態を見ることなくボスを倒すことができる。


写真Fこの位置でボスに集中ロックをかける。



ボスに愛着を持とう

対戦とっかえだま

クリアの非常に難しいゲームだが、頑張ってできるようになろう。

担当：Dr.ACE

前々号の補足

実は前々回、描き下ろしイラストなどを考えに入れており、当初カラーページの予定だったところが知らないうちに1色ページにまわされていて、図がそれに準じて記号っぽくされてしまったのをむりにまたカラーページに戻したところ、あのようにヘボさ極まりないものになってしまったのが、結果として前号ができあがったときに載っていた図。

一応フォローを入れておくと、上段3段目に引いてあるラインはもう1段上のものとして、黄色の○は赤のおおだまとして、水色の口は順番からいって緑で、右下の写真のキャプションは「この調子～」を「間に合わなければ意味なし」と置き換えておいてもらえればだいたいあとは通じるとは思いますが。

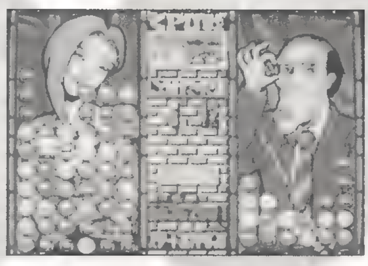
誰のせいとも言い難いのでとりあえずは私のせいではないと思っておいてください。

エへへ。

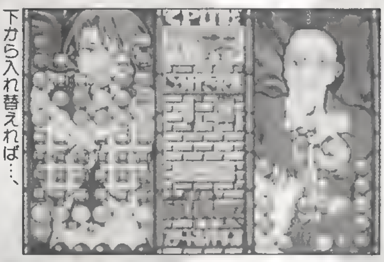
ボスはいかが？

前号でも紹介した、柳名取三郎(自称教授)、白河りか(英文2年)、白河イースターⅢ世(学園長)、これら3体のキャラはボスだけあってそれなりに強力なこうげきだまパターンを保有している。

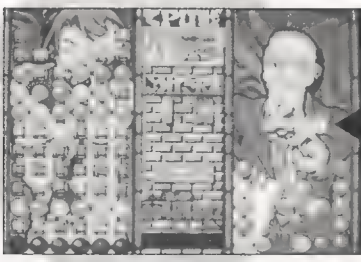
柳名取は下からのせりあげタイプで、このゲームにしては比較的対応しやすい。りかとイースターは上から降ってくるので、連鎖をつくるにあたってたまをひろってくるのに労力が必要となりちょっと難しくなるが、ほかのキャラに比べて特に、というほどでもない。



こりゃ強いです。



下から入れ替えれば…、



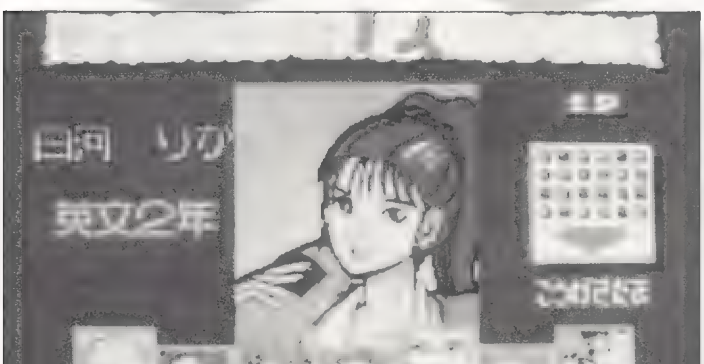
並びが綺麗に。

シリーズ通してそうだが実際にゲームをしたときにはキャラ性能よりも、問題はボスキャラがどうとかよりもスピードに対応できるかどうかのほうだろう。といいつつもこうげきだまがどこにどう落ちてくるかを知っていれば、多少なりとも連鎖を組むときの参考にはなるだろう。攻撃パターンを一応載せておくので参考にしてみてほしい。

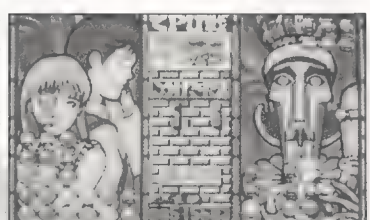
柳名取は下から順番に入れ替えればいいという結論が出ているが上から降ってくるりかとイースターはどうしてもズレが生じるため正攻法のほうがいいらしい。

とにかくこのゲームは落ち着く必要があり、相手が攻撃したからといって即座に組んだものをすぐに発動させるのではなく、自分で納得できる連鎖をきりのいい範囲内まで（ここが難しいのだが）作り上げてから攻撃に転じたほうが良い結果が得られることだろう。

さて、そのボスキャラだが実は使えるらしいとの噂。最初の1人用か2人用かのセレクト画面であることをすれば…。あとは自分でたしかめよう。

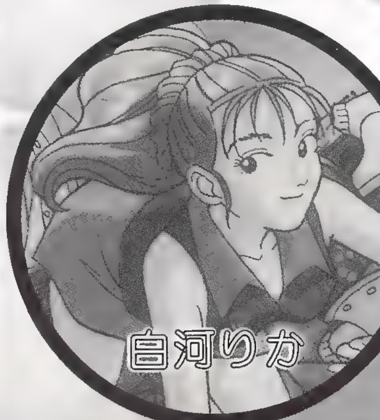


この画面は。

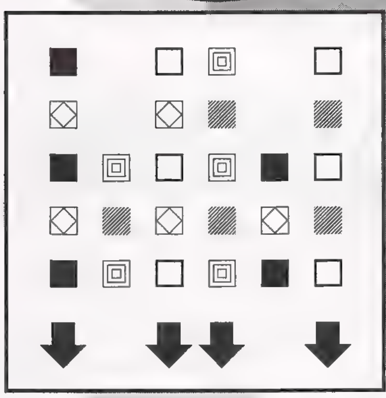


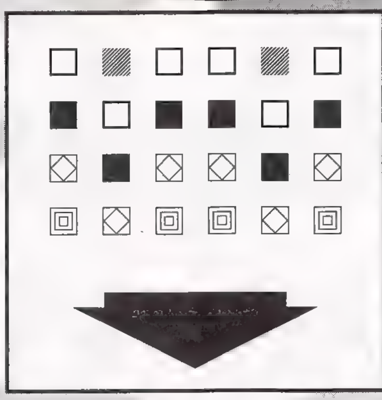
このスピード、見習いたいものだ。

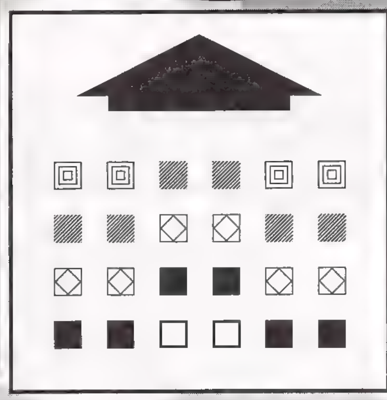












※表は梅レベルのものです。

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
●代金は銀行振込させて頂きます。
●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合

○現金なら1万円振り込みます

○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。

1割お得です

ア行	
アウトフォクシーズ	15K
アクウギャレット	23K
アラビアンマジック	14K
アンダーカバーコップス	13K
アラビアンファイト（4P）	10K
アステリクス	8K
エイトフォース	9K
エイリアンズ	7K
ST-Vマザー	45K
X-MEN（コナミ）	8K
カ行	
ガンネイル	6K
海底大戦争	18K
グリッドシーカー	7K
ゴールデンアクスⅡ（4P）	20K
豪血寺一族Ⅱ	10K
豪血寺一族Ⅲ	15K
サ行	
サイキックフォース	26K
サイレントドラゴン	6K
サンセットライダーズ	16K
サンドスコーピオン	5K
サンダードラゴンⅡ	15K
サンダーフォックス	8K
ジオストーム	10K
ジョー&マックリターンズ	10K
シャドーフォース	6K
ジャッキーチェン	20K
JJスコーカーズ	7K
G.Iジョー	18K
スーパースラム（バンプレ）	15K
ストームブレード	18K
スノーブラザーズⅡ	10K
スーパーフットボールチャンプ	75K
ストライカー1945	40K
スターグラデュエーター（ケーブル付）	32K
ゼビウス3D/G	30K
ゼロチーム	17K
セーラームーン	15K
戦国エース	9K
ソウルエッジ	35K
ソウルエッジⅡ	40K
デカスリート	95K
デカスリート（ソフト）	45K
タ行	
ダブルウイング	9K
ダークエッジ	6K
タンクフォース	12K
ダダンダーン	18K
ダンクマニア（ケーブル付）	20K
達人王	6K
大王	16K
ツインイーグルⅡ	23K
鉄拳（コネクタ付）	40K
鉄拳Ⅱ	60K
鉄拳ⅡVerB, C, D（コネクタ）	80K
デカスリート	95K
デカスリート（ソフト）	45K
闘姫伝承（エンジェルアイズ）	20K
首領蜂	26K
ナ行	
ナイトスラッシャー	20K
ナックルバッシュ	9K
ナックルヘッズ	5K
ナムコクラシックVOLⅡ	32K
ノストラダムス	7K
ハ行	
パン3	6K
バイオレントストーム	20K
バッキーオヘア	12K
バッグン	10K
ビーラップボーイ	6K
ヒーテッドバレル	8K
フック	8K
Vゴールサッカー	5K
ファイナルスターフォース	7K
ファイヤーバレル	15K
ブラッドブラザーズ	5K
ファイターズインパクト	70K
プライムゴールEX	10K
ポケットギャルDX	9K
ボンバーマンワールド	10K
マ行	
マッドシャーク	10K
マーシャルチャンピオン	7K
マッハブレイカーズ	25K
マクロス	6K
マジンガーZ	10K
ミスティックウォーリアー	18K
メタモルフィックフォース	22K
ラ行	
ラビットヒーロー	15K
雷電	9K
雷電Ⅱ	30K
雷電DX	40K
龍神	8K
レジオネア	10K
レイストーム	75K
ロボコップⅡ	7K
64番街	10K
ワ行	
ワールドラリー	10K
ワールドラリーⅡ	42K
ネオジオ	
キングオブファイター96	18K
神凰拳	5K
キングオブファイター95	5K
ビッグトーナメントゴルフ	6K
忍者マスター	7K
メタルスラッグ	8K
ダンクドリーム	5K
ダブルドラゴン	5K
リアルバウト餓狼伝説	6K
オーバートップ	5K
ネオジオハード（1スロ）大	8K
ネオジオハード（1スロ）小	10K
ネオジオハード（2スロ）	14K
ネオドリフトアウト	4K
サムライ天草降臨	30K

VF3基板販売中！鉄拳3予約中！

年内当社を支えてくださいましたお客様に感謝致します

販売表です

筐体販売価格

セガ	エアロシティー	（W660 D830 H1320）	¥40,000より
セガ	アストロシティー	（W750 D905 H1443）	¥120,000より
カプコン	Qグランダム25	（W800 D965 H1425）	¥65,000より
ジャレコ	ポニーマークⅢ25	（W600 D740 H1060）	¥35,000より

注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。
入り口の幅をはかって、注文してください。
基本的に返品は受け付けておりません。（返品の場合は買い取りになります。）
発送は入金確認後1週間ぐらいかかります。（整備の為）

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

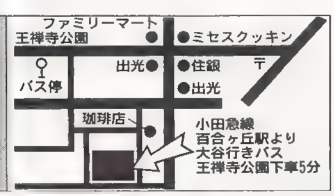
●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

来社出来なくても
ローン組めます
最高36回

カプコンPCB	
1942	¥7,000
バルガス	¥8,000
魔界村	¥18,000
ドカベンⅡ	¥10,000
エグゼドエグゼス	¥25,000
マッドギア	¥10,000
キングオブドラゴン	¥12,000
キャプテンコマンド	¥15,000
ナイツオブラウンド	¥14,000
マッスルボマー	¥5,000
ブニッキーズ	¥5,000
SF ゼロ（サブ）	¥3,000
バンパイアハンター（サブ）	¥5,000
ロックマン2（サブ）	¥15,000
エイリアンVSプレデター（サブ）	¥35,000
パワードギア（サブ）	¥20,000
D&D（サブ）	¥28,000
D&DⅡ（サブ）	¥45,000
スーパーパズルファイターⅡX（サブ）	¥15,000
タイトーPCB	
フロントライン	¥5,000
バブルボブル	¥15,000
チャイニーズヒーロ	¥18,000
Dr・トッペルン探検隊	¥3,000
中華大仙	¥3,000
モータルコンバット（基盤のみ）	¥5,000
レイフォース	¥18,000
ドンドコドン（F2込）	¥3,000
メタルブラック（サブ）	¥21,000
ガンフロンティア（サブ）	¥30,000
パズルボブル2（サブ）	¥3,000
ナムコPCB	
ディグダグ	¥8,000
ニューラリーX	¥24,000
ギャプラス	¥18,000
リブルラブル	¥25,000
ドルアーガの塔	¥35,000
ロンパーズ	¥32,000
ギャラガ88	¥21,000
メルヘンメイズ	¥35,000
ワースタ92	¥4,000
ワースタ93	¥3,000
コズモギャングザビデオ	¥7,000
バーニングフォース	¥20,000
ドラゴンセイバー	¥18,000
源平討魔伝（ロム）	¥3,000
デンジャラスシード（ロム）	¥6,000
倉庫番DX（ロム）	¥3,000
ブラストオブ（ロム）	¥7,000
ローリングサンダーⅡ	¥9,000
アイレムPCB	
ムーンパトロール	¥15,000
10ヤードファイト	¥5,000
ジッピーレース	¥4,000
エアーデュエル	¥6,000
ビジランテ	¥3,000
R-TYPEレオ	¥12,000
麻雀PCB	
恋コイしましょ	¥10,000
セーラーウォーズ	¥5,000
レモンエンジェル	¥8,000
同級生	¥5,000
同級生SP	¥10,000
リアル麻雀PⅢ	¥4,000
リアル麻雀PⅣ	¥6,000
リアル麻雀PⅤ	¥5,000
リアル麻雀PⅥ（新品）	¥23,000
リアル麻雀PⅥ	¥18,000
セガPCB	
アッポー	¥20,000
ロボレス2001	¥13,000
エンゼルキッス	¥28,000
フラワー	¥10,000
ボナンザブラザーズ	¥3,000
忍	¥10,000
テトリス	¥3,000
イントロドンドン（カセット）	¥18,000
上海万里の長城（カセット）	¥20,000
バーチャファイター（基盤）	¥4,000
ラストブロンクス（基盤）	¥180,000
ファイティングバイパーズ（基盤）	¥130,000
ウイングウォー純正コンパネ	¥15,000
コナミPCB	
新入社員トオルくん	¥8,000
ローラーゲームス	¥10,000
ロードファイター	¥10,000
グラディウスⅡ	¥23,000
グラディウスⅢ	¥30,000
トライゴン	¥16,000
A-JAX	¥30,000
スラムダンク（4P用サブ無）	¥7,000
進め対戦パズル玉	¥12,000
セクシーパロディウス（サブ）	¥8,000
大好キッス（サブ）	¥12,000
ジャレコPCB	
バルトリック	¥48,000
銀河任侠伝	¥38,000
濱岸戦争	¥23,000
ロッドランド	¥12,000
ロッドランド（サブ）	¥10,000
麻雀キララスター（サブ）	¥3,000
その他PCB	
マジカルクリスタル	¥3,000
エクスドリームダウンヒル	¥3,000
機動戦士ガンダム	¥3,000
上海	¥5,000
もうぢゃ	¥4,000
パズル番長	¥4,000
ねらってチュー	¥6,000
連珠貴族	¥10,000
アラビアン	¥10,000
ススメマイルスマイル	¥8,000
Mr.DOワイルドライド	¥8,000
ジンジンジップ	¥10,000
忍者君	¥12,000
ラビオレプス	¥18,000
キャノンダンサー	¥15,000
ファイヤートラップ	¥20,000
スターフォース	¥20,000
上海3	¥20,000
バトルガレッガ	¥38,000
バトルフィールド（レバー付）	¥38,000
弩号層圏（レバー付）	¥45,000
クイズ赤丸急上昇	¥5,000
データーPCB	
ダーウイン4078	¥18,000
カルノフ	¥8,000
チェルノブ	¥25,000
マジカルドロップ	¥3,000
魔境戦士（レバー付）	¥30,000
マジカルドロップ+1	¥15,000
ネオジオ	
ステークスウイナー	¥5,000
風雲黙示録	¥3,000
ギャラクシーファイト	¥3,000
マジカルドロップ2	¥18,000
奉仕品	
（5千円以上お買い上げの方に限ります）（個数に制限は有りません。幾つでも可）	
ゴルフィンググレイツ2（サブ・P無し）	¥300
対戦パズル玉（サブ）	¥300
ツインビーヤッホー（サブ）	¥500
沙羅曼蛇2（サブ）	¥1,000
バブルシンフォニー（サブ）	¥500
ハットトリックヒーロー95（サブ）	¥500
究極タイガーⅡ（サブ）	¥1,000
森口クイズ（サブ）	¥1,000
逆鱗弾（サブ）	¥1,000
アッカンベーダー（サブ）	¥2,000
エレベーターアクションリターンズ（サブ）	¥2,000
クイズ人生劇場（サブ）	¥100
ああ栄光の甲子園（サブ）	¥100
クイズ地球防衛軍（サブ）	¥100
メガブラスト（サブ）	¥300
ワースタ90（ロム）	¥100
ワースタ93（ロム）	¥100
ワースタ89（ロム）	¥100
Jリーグ1994（サブ）	¥100
ソニックザファイター（ロム）	¥8,000
バイパーフェーズ1（サブ）	¥500
ベストバウトボクシング（サブ）	¥300
早押し王座決定戦（サブ）	¥500
スーチーパイⅡ（サブ）	¥800
エンゼルキッス（サブ）	¥800
濱岸戦争（サブ）	¥800
ゲーム天国（サブ）	¥2,500
バンパイア（サブ）	¥2,000
SSFⅡX（サブ）	¥1,500
麻雀ハイパーリアクション（サブ）	¥800
リアル麻雀PⅣ（サブ）	¥1,200
エメラルディア	¥1,500
コズモギャングザパズル	¥1,500
グレートスラッガー	¥500
ワースタ95	¥1,500
スーパーワールドコート	¥1,500
EDF	¥2,000
ドッチボール	¥1,000
メインスタジアム	¥1,000
エキサイティングアワー	¥1,500
ワールドカップバレー95	¥1,000
ピンボールアクション	¥1,000
ワールドカップ90	¥1,000
ドリフトアウト	¥1,000
琉球	¥1,500
MVP	¥1,500
ザ・高校野球	¥1,500
フリーキック	¥1,000
カプコンワールド2	¥2,000
マジカルエラーを探せ	¥1,000
アテナのハテナ	¥500
クイズ365	¥800
クイズショーバイショーバイ	¥300
クイズ学問のススメ	¥500
クイズ島	¥800
パニクルファンタジー	¥800
ココロジー2	¥500
クレヨンしんちゃん	¥300
クレヨンしんちゃん2	¥500
ウイングウォー純正コンパネ	¥8,000

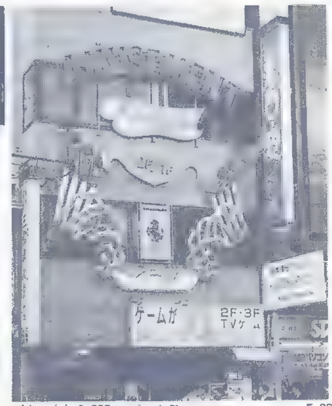
営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO. LTD.
(有)サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



ビデオゲームがなんと!! 1PLAY10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーリPARTⅠ・Ⅱは最新のゲームが1PLAYたったの⑩円!! 全台数100台



powered by model3
バーチャファイター3 8台入荷! 1プレイ 10円!

フェラーリPARTⅢでは "ときメモ&エヴァンゲリオングッズ" フェアー開催中!!

募集!! コスプレ店員 (女性の方に限る)

コナミ

恋のホットロック	140,000
対戦ぱずるだま	50,000
対戦ぱずるだま(サブ)	8,000
サプライズアタック	10,000
少林寺への道	10,000
スーパーコントラ	48,000
ゼクセクス	40,000
パロディウスだ!	8,000
ハイパーオリンピック	18,000
魔獣の王国	100,000
ツインビーヤッホー!(サブ)	8,000
イーアルカンフー	20,000
メガゾーン	9,800
グラディウス2	40,000
エイリアンズ	20,000
サラマンダ2	60,000
サラマンダ2(サブ)	8,000
ザシンプソンズ	20,000
スラムダンク	30,000
セクシーパロディウス	78,000
セクシーパロディウス(サブ)	20,000
マーシャルチャンピオン	20,000
シティーボンバー	9,000

タイトー

火激	5,000
スペースインベーダーDX	68,000
スーパーマン	30,000
タイガーヘリ	10,000
ダイノレックス	18,000
大旋風	10,000
忍者キッズ	15,000
マジュスティックトゥエルブ	23,000
ああ栄光の甲子園	10,000
エレベーターアクションリターンズ	38,000
エレベータアクションリターンズ(ロム)	28,000
ダライアス外伝	88,000
ダライアス外伝(ロム)	15,000
バブルシンフォニー	88,000
バブルシンフォニー(ロム)	8,000
カイザーナックル(ロム)	5,000
ハットトリックヒーローズ95	88,000
ハットトリックヒーローズ95(ロム)	8,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!	88,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!(ロム)	8,000
パズルボブル2(ロム)	25,000
リターンオブインベーダー(ハーネス付き)	28,000
レイフォース	45,000
アースジョーカー	25,000
ラスタンサーガⅡ	39,000
逆鱗弾	88,000
逆鱗弾(ロム)	20,000
ハットトリックヒーロー93	12,000
究極タイガーⅡ	88,000
究極タイガーⅡ(ロム)	20,000
サイキックフォースEX	65,000
バブルボブル	15,000
ライトブリンガー	30,000
サンダーフォックス	30,000
スーパーフットボールチャンプ	
ワードナの森	10,000

カプコン

キングオブドラゴン	28,000
マジックソード	38,000
ストリートファイター	20,000
大魔界村	88,000
ストライダー飛竜	128,000
スーパーストⅡ	32,000
スーパーストⅡ(カート)	8,000
天地を喰らう	48,000
天地を喰らう2	19,000
ストZERO(カート)	8,000
ヴァンパイアハンター(カート)	10,000
マッスルボマー	18,000
マッスルボマーDuo	30,000
スーパーマッスルボマー	50,000
スーパーマッスルボマー	20,000
チキチキボーイズ	60,000
キャプテンコマンド	30,000
ストリートファイター(⊠体タイプ)	25,000
サイドアームズ	19,800
ブラックドラゴン	29,000
アレスの翼(ハーネス無)	17,000
ウィロー	98,000
F1ドリーム	7,500
戦場の狼Ⅱ	50,000
バース	25,000
エリア88	68,000
ロストワールド	250,000
USネイビー	68,000
ストZERO2	58,000
ストZERO2(カート)	18,000
ロックマン	15,000
ストリートファイターⅡ	10,000
ストⅡダッシュ	10,000
ストⅡ'ターボ	10,000
D&DⅡ(カート)	70,000
ストZEROアルファ海外	50,000
闘神伝Ⅱ	32,000
エグゼドエグゼス(*)	10,000
魔界村(*)	5,000

ナムコ

ニューマンアスレチックス	18,000
ギャプラス	50,000
ギャラガ	98,000
グロブダー	98,000
コズモギャングザビデオ(海外ロム)	10,000
スーパーパックマン	98,000
スーパーワールドスタジアム92	25,000
ワールドスタジアム93	25,000
ゼビウス	38,000
ディグダグ	98,000
ドラゴンバスター	90,000
ドラゴンセイバー	80,000
スカイキッド	98,000
パックランド	98,000
バラデューク	98,000
フォゾン	200,000
ドルアーガの塔	150,000
ベラボーマン	150,000
ニューラリーX	150,000
マッピー	70,000
マーベルランド	70,000
メトロクロス	70,000
未来忍者	80,000
リブルラブル	130,000
ワンダーモモ	150,000
ブラストオフ	18,000
グレートスラッガー	8,000
ティンクルピット	18,000
ゼビウス3D/G	45,000
[illegible]	55,000

アイレム

剣豪	20,000
ビジランテ	9,800
メジャータイトル	30,000
メジャータイトル2	15,000
ぐっすんおよよ	40,000
スパルタンX	20,000
ロードランナー魔神の復活	30,000
ロードランナー帝国からの脱出	30,000
フック	22,000
やんちゃ丸	5,000

データイースト

ワールドカップバレーボール95	50,000
カルノフ	17,000
ダンクドリーム95	30,000
ザ・グレートラグタイムショー	45,000
デスブレイド	15,000
ドラゴン忍者	25,000
ドリームサッカー94	30,000
アクトフェンサー	15,000
ウルファング	50,000
キャプテンアメリカ	20,000
ファイティングファンタジー	13,000

セガ

ウォーリーを探せ	10,000
バーチャファイターリミックス	80,000
バーチャファイターリミックス(カート)	10,000
ゴールデンアックスザデュエル	130,000
ゴールデンアックス(カート)	5,000
コットン	25,000
クラッチヒッター	13,000
ばくばくアニマル(カート)	5,000
テトリス	13,000
テトリス(ハーネス付)	16,000
ポトポト	10,000
レッスルウォー	8,000
バーチャファイター(アストロ)本体	198,000
バーチャファイター(基盤のみ)	78,000
ぷよぷよ	20,000
ぷよぷよ通	20,000
DDクルー	10,000
ファイナルアーチ(カートリッジ)	8,000
ドラゴンボール Z VRVS	18,000
バーチャファイター	80,000
バーチャファイター(カート)	8,000
水⊠演武(カート)	5,000
ゴールデンアックス	13,000
バーチャファイター2.1(アストロ付き)	250,000
バーチャファイター2.1(基盤)	180,000
上海万里の長城(カート)	13,000
モンスターランド	12,000
ワンダーランド	10,000
ファンタジーゾーン	15,000

ビデオシステム

スーパーバレーボール	5,000
クラッシュレース	23,000
ソニックウイングス	15,000
ラジオレプス	18,000

クイズ

マジカルエラーを捜せ	5,000
クイズチャンネルクエスチョン	8,000
クイズ学問のすすめ	5,000
クイズ人生劇場	30,000
クイズ殿様の野望	5,000
クイズクレヨンしんちゃん	3,000
クイズ地球防衛軍	15,000
クイズココロジー	5,000
クイズココロジー2	3,000
クイズTV合衆国Q&Q	5,000
クイズ魔Q大冒険	8,000
熱闘!激闘!クイズ島	5,000
クイズDNAの反乱	5,000
アドベンチャークイズ カプコンワールド	5,000

バンプレスト

ドラゴンボールZ	18,000

その他

クレイジークライマーⅡ	78,000
ザ・コンバットライブス	3,000
ヘッドオン(JAMMA付)	100,000
テラクレスタ	10,000
WWFレッスルフェスト	3,000
マジカルクリスタル	3,980
スカイソルジャー	20,000
ぶたさん	39,000
キャッスルオブドラゴン	18,000
グランドクロス	5,000
がんばれゴン太2	25,000
富士山バスター	15,000
ゴークス	5,000
ガンバード	30,000
ゲーム天国	65,000
ゲーム天国(ロム)	10,000
バトルグロード	15,000
おいしいパズルはいりませんか?	5,000
コンバットライブス	8,000
ぱにくるファンタジー	5,000
豪血寺一族	15,000
豪血寺一族2	22,000
燃えよゴンタ	10,000
パーフェクトソルジャー	25,000
ハイパーデュエル	15,000
富士山バスター	14,000
グランドストライカー2	32,000

NEO・GEO

サッカーブロール	5,000
パワースパイクスⅡ	5,000
フットボールフレンジャー	4,000
風雲黙示録	5,000
ギャラクシーファイト	3,000
キングオブファイターズ94	5,000
キングオブファイターズ95	15,000
リアルバウト餓狼伝説	15,000
ソニックウイングス2	8,000
ステークスウィナー	10,000
サムライ斬紅郎無双剣	8,000
得点王3	8,000
キングオブファイターズ96	30,000
メタルスラッグ	25,000

おすすめ品
バーチャファイター2.1
(セガアストロ 中古品)
¥249,800

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください!

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
(情報料は無料です。)
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011#　買いたいなら→220022#
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に#を押してください。
④もう一度#を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

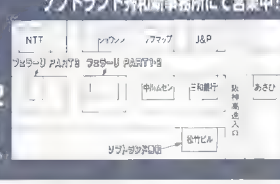
ソフトランドダイレクト(通信販売)のご案内

お申し込み方法
●TELでご注文 06-649-7177 ●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ 10:00〜18:00 年中無休

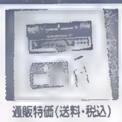
お支払い方法
●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。(PM4:00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。)
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行 恵美須支店(普) 3593374 ㈱秀和通販部
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556 大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

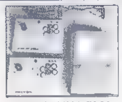
Soft Land SHUWA Corporation
ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

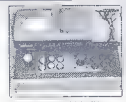
ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



TAMAYA特選おすすめセット！
ウォーザード(カプコン新システム)が新登場！

ウォーザード スーパーベガセット

ウォーザード
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥292,000**
初回¥28,044 ¥27,500×11回　初回¥15,328 ¥15,000×23回　初回¥13,272 ¥10,600×35回

ウォーザード シグマセット

ウォーザード
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥287,000**
初回¥27,884 ¥27,000×11回　初回¥16,058 ¥14,700×23回　初回¥13,692 ¥10,400×35回

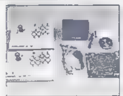
ウォーザード パナカスタムセット

ウォーザード
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥261,000**
初回¥24,852 ¥24,600×11回　初回¥13,874 ¥13,400×23回　初回¥10,976 ¥ 9,500×35回

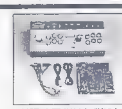
ウォーザード ボードマスターセット

ウォーザード
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥277,000**
初回¥26,484 ¥26,100×11回　初回¥15,218 ¥14,200×23回　初回¥11,032 ¥10,100×35回

リアルバウト餓狼伝説スペシャル スーパーベガセット

リアルバウト餓狼伝説スペシャル
マザーボード
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥235,000**
初回¥22,920 ¥22,100×11回　初回¥13,390 ¥12,000×23回　初回¥11,760 ¥ 8,500×35回

リアルバウト餓狼伝説スペシャル シグマセット

リアルバウト餓狼伝説スペシャル
マザーボード
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込) **¥230,000**
初回¥22,760 ¥21,600×11回　初回¥12,420 ¥11,800×23回　初回¥ 8,68 ¥ 8,400×35回

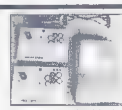
リアルバウト餓狼伝説スペシャル パナカスタムセット

リアルバウト餓狼伝説スペシャル
マザーボード
パナカスタム
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥205,000**
初回¥19,760 ¥19,300×11回　初回¥11,410 ¥10,500×23回　初回¥ 7,140 ¥ 6,000×35回

リアルバウト餓狼伝説スペシャル ボードマスターセット

リアルバウト餓狼伝説スペシャル
マザーボード
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥220,000**
初回¥21,340 ¥20,700×11回　初回¥11,580 ¥11,300×23回　初回¥ 9,520 ¥ 6,700×35回

X-MENvsストリートファイター スーパーベガセット

X-MEN vs ストリートファイター(中古)
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥178,000**
初回¥17,764 ¥16,600×11回　初回¥ 9,118 ¥ 9,100×23回　初回¥ 8,932 ¥ 6,400×35回

X-MENvsストリートファイター シグマセット

X-MEN vs ストリートファイター(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥173,000**
初回¥16,536 ¥16,300×11回　初回¥11,082 ¥ 8,800×23回　初回¥ 7,168 ¥ 6,300×35回

X-MENvsストリートファイター パナカスタムセット

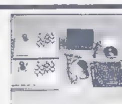
X-MEN vs ストリートファイター(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥148,000**
初回¥14,636 ¥13,900×11回　初回¥ 7,832 ¥ 7,600×23回　初回¥ 5,768 ¥ 5,400×35回

X-MENvsストリートファイター ボードマスターセット

X-MEN vs ストリートファイター(中古)
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥165,000**
初回¥16,280 ¥15,500×11回　初回¥10,410 ¥ 8,400×23回　初回¥ 7,140 ¥ 6,000×35回

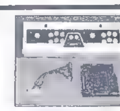
キングオブファイターズ'96(中古) スーパーベガセット

キングオブファイターズ'95(中古)
マザーボード(新品)
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥186,000**
初回¥18,052 ¥17,500×11回　初回¥11,024 ¥ 9,500×23回　初回¥10,276 ¥ 6,700×35回

キングオブファイターズ'96(中古) シグマセット

キングオブファイターズ'95(中古)
マザーボード(新品)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込) **¥181,000**
初回¥17,892 ¥16,900×11回　初回¥ 9,454 ¥ 9,300×23回　初回¥ 7,196 ¥ 6,600×35回

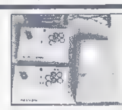
キングオブファイターズ'96(中古) パナカスタムセット

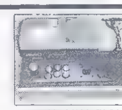
キングオブファイターズ'95(中古)
マザーボード(新品)
パナカスタム
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥155,000**
初回¥14,860 ¥14,600×11回　初回¥ 9,570 ¥ 7,900×23回　初回¥7,980 ¥ 5,600×35回

キングオブファイターズ'96(中古) ボードマスターセット

キングオブファイターズ'95(中古)
マザーボード(新品)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥171,000**
初回¥16,472 ¥16,100×11回　初回¥10,914 ¥ 8,700×23回　初回¥ 8,036 ¥ 6,200×35回

ストZERO2(中古) スーパーベガセット

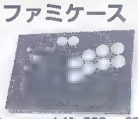
ストZERO2(中古)
スーパーベガ21(新品)
RGBコード
通販特価(送料・税込) **¥114,000**
初回¥11,348 ¥10,700×11回　初回¥ 7,276 ¥ 5,800×23回　初回¥ 6,524 ¥ 4,100×35回

ストZERO2(中古) シグマセット

ストZERO2(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、
RGBコード
通販特価(送料・税込) **¥110,000**
初回¥11,220 ¥21,900×11回　初回¥10,300 ¥ 6,940×23回　初回¥ 4,760 ¥ 4,000×35回

ストZERO2(中古) パナカスタムセット

ストZERO2(中古)
パナカスタム
RGBコード
通販特価(送料・税込) **¥ 84,000**
初回¥ 8,188 ¥ 7,900×11回　初回¥ 4,756 ¥ 4,300×23回　初回¥ 5,544 ¥ 3,000×35回

ストZERO2(中古) ボードマスターセット

ストZERO2(中古)
ボードマスター
RGBコード
通販特価(送料・税込) **¥100,000**
初回¥ 9,800 ¥ 9,400×11回　初回¥ 6,100 ¥ 5,100×23回　初回¥ 5,600 ¥ 3,600×35回

ジョイファミケース ¥2,800

レバーLS32 ¥1,500　30φSW ¥150
サンワJLF-P-8 ¥1,800　24φSW ¥150
光センサーレバー ¥3,000　キャップ ¥100
バーチャロンレバー ¥3,800

Qサウンドステレオボード ¥4,800

ACアダプター ¥1,000
アストロシティ用 ¥14,800

自作キット用部品
エアロシティ用底ケース	¥5,000
アストロシティ底ケース	¥7,500
アストロシティ用2L12Bパネル	¥13,500
アストロシティ用2L6Bパネル	¥5,000
エアロ用SストⅡパネル2L12B	¥9,800
エアロ用ヴァンパイアパネル	¥9,800
ビデオコンバーター	¥10,000
レギュレーター（7A）	¥5,500
レギュレーター（10A）	¥8,500
セイミツレバーLS32	¥1,500
サンワレバーJLFP8	¥1,800
光センサーレバー	¥3,000
バーチャロンレバー	¥3,800
ブラストシティ2L12Bパネル	¥15,000
バーチャファイターⅢパネル	¥18,000
バーチャロンレバー（純正）	¥6,500
アサルトレバー	¥2,800
30φSW	¥150
キャップ	¥100
12色リボンコード1m	¥200

アップスキャンコンバーター
XRGB-1 ¥26,800

ディスプル ¥19,800
通販特価 ¥18,800（代引、送料、税込）
大画面モニターが使えるようになりました。
通販特価（代引、送料・税込） **¥26,000**
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応）。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD ¥14,500
(PS、SSアダプター付)

MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種　X68Kモニター、PO-TV45X・35X　FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

SUPER VEGA 21　特価

サターン用コード ¥8,000
プレイステーション用コード ¥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×2）　特価

サターン用コード ¥4,000　メガドライブ用コード ¥2,000
スーファミ用コード ¥4,000　PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000

アストロ用底ケース ¥7,500

お買い得セッ ¥13,000
(2L16Bアル SWボタン×18個付)

・アストロ2L6Bパネル ¥5,000
・アストロ 2Bパネルセイブミ製 ¥13,500
・バーチャファイターパネル ¥15,000
・バーチャロンパネル(純正) ¥65,000

21P用4chセレクター ¥5,000

21P接続コード ¥4,000

ボードマスター　特価

サターンコード ¥4,000

KIC PANACUSTOM　特価

RGBケーブル21P、15P 各¥3,000　SF用コード ¥8,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000　麻雀ハーネス ¥3,000

超お買い得なメンバーズカード会員大募集!!!
①入会金、会費は全て無料。②お買い上げ金額の5％をポイントとして還元。③ローンの申し込みがサインと捺印だけでOK！④キャッシング機能が付いているので、いつでも現金が引き出せます。
※他にもたくさんの特典が付いています。詳しくはTEL又は店頭にてお問い合わせください。

お得なTAMAYA通信販売
・ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
・ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
・分割払いが利用できます。
・大型筐体の販売を行っています。
・電話での相談、説明。
・ハード、ソフトの買い取り。
・特殊ハーネス等の製作を行っています。
・FAXで24時間注文・相談受け付けています。

初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

大旋風 5,000

データーイースト

アクトフェンサー 8,000
ウェスタンエキスプレス（海外版）7,000
ウルフファング 22,000
シークレットエージェント 10,000
トライアウト 1,800
ドラゴンガン（自作1P付）25,000
（プラス1万円で2Pもつきます♪）
ドリームサッカー'94 10,000
バルダーダッシュ（チャンピオンシップ）17,000
バックファイアー 22,000
ビッグプロレスリング 2,500
ファイティングファンタジー 13,000
プロテニス 18,000
ワンダープラネット 14,000
空手道（ハーネス付）11,000

NMK

ボンジャックツイン 10,000
雷龍 10,000

UPL

アクロバットミッション 7,000

アイレム

R-TYPE LEOⅡ 17,000
R-TYPE 15,000
エアデュエル 12,000
R-TYPEⅡ 12,000
10ヤードファイト 2,500
ジオストーム 22,000
ぐっすんおよよ 5,000
スパルタンX 15,000
ボンバーマン 8,000
ボンバーマンワールド 22,000
メジャータイトル2 5,000
大工の源さん 5,000
覇沙夢 1,500

アトラス

オーマイガー！ 3,000
ブレイゾン 3,000
豪血寺一族 8,000

カネコ

富士山バスター 10,000
爆烈ブレイカー 10,000

サン電子

アラビアン 20,000
カンガルー（＊）8,000
ザ・ギネス 11,000
上海Ⅲ 25,000

ジャレコ

メガシステム32マザー TEL
ザ・ロード・オブ・キング（サブ）2,500
EDF 8,000
ビッグストライカー 3,000
フィールドコンバット 9,000
フォーメーションZ（海外版）9,000

セイブ

ライデン・ファイターズ TEL
セイブカップサッカー 5,000
雷電 20,000

雷電Ⅱ 45,000

テクノスジャパン

ダブルドラゴン2 TEL

テクモ

デッド オア アライブ（好評発売中）TEL
テクモマザー（新品）TEL
テクモマザー TEL
闘姫伝承 TEL
ガズラー 19,000
クイズDNAの反乱 2,000
クイズココロジー 2,000
クイズ激烈スクランブル 2,000
サボテンボンバーズ 7,000
スイマー 21,000
スターフォース 20,000
ソロモンの鍵 45,000
テクモワールドカップ'94 2,000
ボンジャック（＊）8,000
リムロッキンバスケットボール 2,000
忍者龍剣伝 22,000
脳力向上委員会 7,000
雷牙 12,000

バンプレスト

→マクロスプラス TEL
マクロスⅠ 15,000
ドラゴンボールZ 12,000
ドラゴンボールZ2 18,000

ビデオシステム

ターボフォース 8,000
スーパーフォーミュラ 2,000
スーパーバレーボール 2,000
パイプドリーム 5,000
ハットリス 2,500
爆烈クラッシュレース 14,000

ユニバーサル

Mr.Do vsユニコーン 17,000
Mr.Do'sキャッスル 14,000
Mr.Do（タイトー版）12,000
Mr.Do（?）7,000

ライジング

バトルガレッガ TEL

彩京

ガンバード 15,000

中日本リース

クイズTV合衆国Q&Q 2,000
クイズチャンネルクエスチョン 2,000
熱答クイズチャンピオン 3,000

東亜プラン

V・V 12,000
スノーブラザーズ（雪ダマン）10,000
ドギューン 12,000
ホラーストーリー 6,000
達人王 18,000

日本物産

アームドF 7,000
ダイナミックスキー 16,000

任天堂

ドンキーコング3 23,000

SNK

アテナ 28,000
ヴァンガード 22,000
スーパーチャンピオンベースボール 2,500
バトルフィールド（P無）3,000

MVS

インスト・取説のそろい方によって価格がチョットちがいます。TELしてね。

MVSマザー各種
K・O・F'96
K・O・F'95
K・O・F'94
リアルバウト餓狼
サムスピ斬紅郎無双剣
サムスピ天草降臨
ワールドヒーローズ2パーフェクト
神凰拳
メタルスラッグ
超人学園ゴウカイザー
ガンガン行進曲
キング オブ モンスターズ2
クイズK・O・F
クイズ大捜査線
サムライスピリッツ
スラッシュラリー
ソニックウイングス2
パズルボブル
ビューポイント
ファイターズヒストリーダイナマイト
ファイヤースープレックス
ワールドヒーローズ2
ワールドヒーローズ2JET
餓狼伝説
餓狼伝説2
餓狼伝説3
餓狼伝説SPECIAL
餓狼伝説スペシャル
得点王
得点王2
龍虎の拳
龍虎の拳2
龍虎の拳外伝

その他

Mr.クーガー 10,000
ブルーホーク 12,000
カベール 5,000
アテナのハテナ？ 2,500
マッドシャーク 20,000
エキサイティングサッカー（＊）2,000
チャンピオンベースボール（＊）2,000
バルーンブラザーズ 6,000
セルフィーナ 6,000
IQブロック 2,000
グランドクロス（P無）（エクセレント）2,000
スカイランサー 11,000
スカッシュ 4,000
スティンガー 25,000
USクラシック（P無）3,000
ハイパーデュエル 15,000
ガルフストーム 5,000

バルバルークの伝説 5,000
牌砦 2,500
エアーウルフ 7,000
ファニーマウス 14,000
アンブッシュ

麻雀・花札

アイドル雀士スーチーパイⅡ 8,000
（メガシステム32サブ・変換コネ付）
着せかえまーじゃん TEL
アイドル麻雀放送局 2,000
アイドル雀士スーチーパイSP 8,000
お嬢さん 2,000
お雀子クラブ 2,000
お雀子2番館 2,000
がんばれ珍さん大勝負 2,000
クイズ麻雀早くヤってよ 2,000
グッとE雀 3,000
ジャントツスーパー 5,000
スーパーリアル麻雀PⅡ TEL
スーパーリアル麻雀PⅢ TEL
スーパーリアル麻雀PⅣ TEL
（SSVシステム）
スーパーリアル麻雀PV TEL
セーラーウォーズ 12,000
トリプルウォーズ 5,000
リアル麻雀牌牌 1,500
リアル麻雀牌牌（＊）1,000
制覇 2,000
麻雀わくわくキャッチャー 2,000
麻雀エンジェル 3,000
麻雀キャンパスハンティング 2,000
麻雀コミック劇場 3,000
麻雀シスターズ 2,000
麻雀パチンコ物語 3,000
麻雀ビーブーショウ 2,000
麻雀フライデー 2,000
麻雀ポン珍かん 2,000
麻雀夏物語 2,000
麻雀学園 5,000
麻雀学園2 5,000
麻雀革命 2,000
麻雀狂時代 2,000
麻雀大予言 2,000
夜明けのカフェテラス（LD麻雀だがLD無）3,000
祇園花 3,000

中古C・BOX

Σ6000TB TEL
スーパーベガ21 TEL
ベガ9000DX（ヴァンパイアパネル）TEL
ベガ9000DX（オリジナルパネル）TEL
ベガ9000DX（スパⅡパネル）TEL
→中古ハーネスも色々あります。スパ&SストⅡキック？もついてたりしてなかなかグーなもの多数！

筐体・モニター

アストロシティ TEL
ニューアストロシティー（中古）TEL
14インチ用モニター基板（トーエイ）TEL
25インチネオジオ筐体 TEL

委託

→委託モノ募集中です。まずはTEL♥

〈基板〉

ドラゴンパンチ 3,000
（SDガンダムのジャンクとクレヨンしんちゃんオラとあそぼがセットです）
T·M·N·T·タートルズインタイム 30,000
（日本未発売なのだ！）
あっかんべぇだぁ～（F3サブ）3,000
対戦空手道 12,000
ディグダグⅡ 35,000

〈雑誌〉

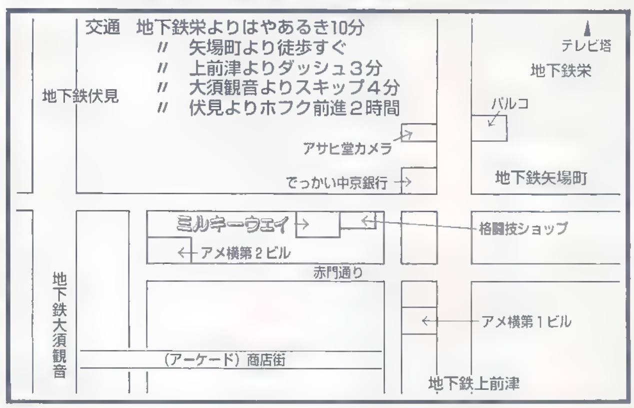
NG 100,000
（創刊号から最終号まで付録もしっかりあります美品です！）※セットでのみ販売
→ほかにもポスターやグッズ、ゲームソフトまでいろいろあります。掘出物を探せ～!!

「こんなモノもあるの」のコーナーはいわゆる・・・売ります・・・を探しています、等々をミルキーウェイがお手伝いするコーナーです。
自力で個人売買をするのではトラブルとかあったらやだなあとか、女の子で、家に連絡されると親とかになんか言われそうで・・・という人はぜひご利用ください。
詳しくはTELにてお問い合わせください。

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX全機種有り！
マージャンパネルも有り。

筐体・大型物取扱可！
中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。



アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
（本当か～!?でもいっしょうけんめいやります）

ドリーム Toco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしら～ん!?

☆年末年始のお知らせ☆

新年は2日から営業致します。
なお、12/31、1/2、1/3、1/4の4日間は営業時間が10：00～18：00となりますのでご注意ください

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

○新春プレゼントコーナー○

ただし送料はお客様もちでお願いします

1. 26インチメイト筐体（2L6B）………… 1名様
2. コナミGXソフトセット（種類は秘密）…… 3名様
3. セガST-Vソフトセット（種類は秘密）…… 3名様
4. タイトーF-3ソフトセット（種類は秘密）・ 3名様
5. ポスターセット（種類は秘密）………… 3名様

以上の物をプレゼント!! 例によってイラストorゲームに関する質問&当店に望むこと、希望商品を必ず書いて送って下さい。

リストのFAX発送を始めました

①03-5256-4403をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号0195#をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）



カプコン

X-MEN VS ストリートファイター	110,000
ストZERO2アルファ	75,000
ストリートファイターZERO2	40,000
ストリートファイターZERO	28,000
スーパーストⅡX	28,000
スーパーストⅡ	27,000
スーパーパズルファイターⅡX	40,000
サイバーボッツ	45,000
19××	55,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ	75,000
エイリアンVSプレデター	55,000
虹色町の奇跡	80,000

ナムコ

クラッシックコレクションVOL.1	20,000
クラッシックコレクションVOL.2	40,000
ゼビウス3D／G	35,000
ドラゴンスピリット	40,000
パックマニア	20,000
メルヘンメイズ	40,000
ブレイザー	30,000
ブラストオフ	18,000
デンジャラスシード	15,000
ギャラガ88	30,000
ニューマンアスレチックス	6,000
ネビュラスレイ	18,000

麻雀

熱血グランプリギャル	1,500
熱血麻雀宣言	1,000
わくわくキャッチャー	2,000
キャンパスハンティング	1,000
ギャル10連発	2,000
コミック劇場	2,000
サーキットの女豹	1,500
麻雀シスターズ	1,500
ダイヤルQ2	2,500
バクハツ純情伝	1,500
パチンコ物語	2,000
ビタミンC	1,500

MVSカセット

サムライスピリッツ天草降臨	58,000
風雲スーパータッグバトル	20,000
ザ・キングオブファイターズ'96	30,000
ステークスウィナー2	40,000
マジカルドロップ2	20,000
メタルスラッグ	20,000
神凰拳	8,000
ニンジャマスターズ	12,000
2020スーパーベースボール	2,000
キングオブモンスターズ	1,000
キングオブモンスターズ2	1,000
ベースボールスターズ	1,000

その他

クイズココロジー2	2,000
上海3	20,000
P-47ACES	28,000
V．V	8,000
バーチャボウリング（P付）	10,000
オセロダービー	10,000
アクアリウム	15,000
オーライル	7,000
コットン	15,000
サイキックフォース	35,000
サイキックフォースEX	45,000
ガンバード	15,000
湾岸戦争	28,000
ハイホー	2,000
ハイホー2	3,000
ドラゴンボールV.R.V.S	10,000
ドラゴン忍者	7,000
メタルブラック	30,000
ガンフロンティア	25,000
テトリスプラス	33,000
セクシーパロディウス	33,000
ツインビーヤッホー！	28,000
中國龍	12,000
ハレーズコメット	15,000
大工の源さん	3,000

各種ロム・サブ

蒼穹紅蓮隊	65,000
デカスリート	60,000
ダイナマイト刑事	60,000
まうすけのオジャマざわーるど	10,000
上海万里の長城	20,000
水滸演武	1,000
ペブルビーチ	3,000
バーチャファイターリミックス	1,000
バーチャファイターキッズ	2,000
ファンキーヘッドボクサーズ	2,000
ばくばくアニマル	500
エジホン探偵事務所	1,000
ゴールデンアックスザデュエル	1,000
ファイナルアーチ	1,000
サンドアール	3,000
あっかんべぇだぁー	4,000
エレベーターアクションリターンズ	6,000
カイザーナックル	1,000
クイズシアター	1,000
ダライアス外伝	6,000
ハットトリックヒーロー95	1,000
バブルシンフォニー	2,000
パズルボックス2	7,000
逆鱗弾	3,000
究極タイガーⅡ	3,000

通販（代引）システムOK！（当店は通販専門店です）

●受付時間　平日11：00～20：30
　　　　　　土　13：00～20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリームToco（トコ）**

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にTELしてください。
●在庫リスト月2回発行になりました。（月始・中旬頃です。）

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第60回

文・四コマ
佐竹雅昭

現在、トレーディングカードが大ブーム。ギャザリング、スタートレック、Xファイルなど日本でも見かけるようになった。カード1枚に$200なんてのもある。こういうのって、ハマりやすいんだよね…。

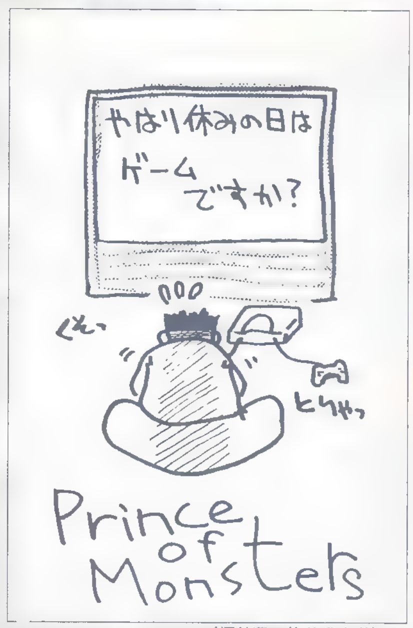
カード収集に燃える

私はいつものように街に出た。外は寒く、コートの上からでも寒さが伝わる程だった。寒さで耳がちぎれそうだった。
(うー、このままじゃ駄目だ。どこかに避難しなければならない)
　私は早く暖を取らないと寒さで倒れてしまう恐怖に追い込まれた。
　そのときだ。
目の前には商店街のネオンがあった。
(神様。ありがとう)
　私は猛ダッシュで商店街に駆け込んだ。
(さぁーどこだ!どこの店に入ろうか!よしっ!!ここだ!!)
　私は地下にあるエロ本屋に決めた。
(ふう〜っ。やっぱり店内は暖かいや。よしっ。しばらく立ち読みでもしとくか)

30分後。
(さぁ、そろそろ行くか。暖もしっかりとったしな)
　私はエロ本屋を出た。
　外に出た瞬間。
(あ〜!やっぱり寒い!!)
　すぐに引き返そうとしたが、そう何回もエロ本屋に入れるものではない。
　私はとっさに上へ登った。
何気なく階段を登ると、いつの間にか3階に着いていた。
　そこには一言。
『カード』
(何だここは?サラ金か?)
　私は恐る恐るドアを開けた。
すると中はいくつかのテーブルに若者が座ってゲームをやっているではないか。
(これは今はやりのカードゲーム屋か。よし!私も一丁参加してやろう)
　私はカードを置いているカウンターに行った。
「これ下さい」
　私は1パック10枚入りのを買おうとした。
　すると横からナゾの兄さんが現れた。
「へっへっへっ。それだけじゃゲームはできないよ」
　怪しい。

　しかし、私は兄さんの声に耳を傾けた。
　そうしなければ、その場にいることが許されない気がしたからだ。
「このスターターキットを2組買えばゲームができるよ」
(なるほど。彼は私の救世主かも知れない)
　私は何のためらいもなく買った。
「これで勝負できるよね」
　彼は言った。
「ルール知っているの?」
　この一言で私の心は完全に凍ってしまったのは言うまでもない。
　追伸。
　今はあのときの屈辱をバネにカード集めに燃えています。





(福井県　佐藤貴志君)

ポエム
「ミーちゃん」
賢いネコ
ミーちゃん
出前をすると
ついてくる
この間
車にハネられた
でも間違い
中華屋で
今日もお昼寝
by さたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　大阪府出身　A型
空手家　正道会館　師範代　先頃の「甚兵衛Tシャツ」に加え、かねてから国王の念願であった「闘志天翔グッズ」をついに作成!!　期待していてくださいね。

お便り募集中!! 天使万歳では我らが王子を応援するお便りを募集。宛先は新声社㊝係。

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド

ゲーメスト大賞も発表され、今年も残すところあとわずか。来年も良質のゲームに出会える事を祈りつつ、年の瀬もアイランドでビシっと決めてこーぜ!!って何を決めていくんだろう？（来年もよろすく・田渕健康）



今月のいっぱつ

業務用ゲームの方向性について

最近のコンシューマーゲームの移植の出来には目を見張るものがある。

完全移植は当たり前、その上おまけモードやC・Gムービーまでついていたり、対戦バランスを再調整しているものまである。つまり、アーケード版よりできがいいのである。

これはこれで素晴らしいことではあるのだが、そうするとアーケードゲームの立場は単なる広範囲のロケテスト、あるいは自由に見知らぬ相手と対戦できる場でしかなくなる（これもネット対戦の普及によってはその利点を失う）。

一方、メーカー側も早い移植を目指しているので、最近ではアーケードゲームの発売より半年もすれば、もう一万円を遥かに下回る価格で店頭に並ぶのである。

こうなってしまっては、わざわざ100円を入れてまで、サウンドの聞こえない環境でゲームをプレイしようとはとても思えない。

最近の傾向として、この家庭用への移植の早さがアーケードゲームの寿命を短くしているのではないだろうか。

そしてその短い間にそれなりのインカムを稼がなければならないのだから、難易度は上がり（特にシューティング、アクション系）初心者には手を出し辛い状況を作りあげている。

しかしコンシューマー機への移植がアーケードゲームにデメリットばかりを生じさせるものではないのも確かだ。ストⅡはコンシューマーでヒットしたお陰で、現在の対戦格闘というジャンルがより一層確立できたのは確かだし、バーチャファイター2も家庭用での発売後、自宅で練習してゲーセンで対戦するというスタイルで、人気が再び盛り上がった。

このようにコンシューマーゲーム機への移植がアーケードゲームに有益な効果を確実にフィードバックするのならばいいのだが、現実にはそのような例は今の所多くはない。

アーケードゲームとは何か？なぜゲームセンターに足を運ぶのか？ゲーメストも10年を迎えた96年、アーケードゲームもひとつの転換点を迎えているのではないのだろうか？

アイランドには本来そぐわない硬い文章ではあるが、できるだけ多くの人に考えてほしいので、敢えてここに問題を提示してみたいと思います。

P・S　今回は問題提示のみとし、個人的見解や意見は控えさせていただきました。

（東京都　江口隼人君Ⓐ）

・今年ゲーメスト大賞にエントリーされていたゲームの中で、家庭用ゲーム機互換基盤を使用していたのは実に20タイトルを越していました。

家庭で全く業務用と同じゲームで遊べる、というのは一ゲーマーとして大変喜ばしいことだと思います。

しかし、それによって〝移植を前提〟とした上で開発され、ゲームセンター用のゲームのグレードを落とさなければならないとしたら、どうだろう？

果たして、「ゲームセンターに置かれるべきゲーム」の定義とは？みんな色々思う所はあると思いますが、その思いの丈をアイラントにぶつけてみてはどうかね？

アーケードゲームの家庭用ゲーム機への速攻移植、これについて思うことがあれば、どしどしハガキ下さいね。正月休みを利用したりして考えてみるのも一興。



⬆（東京都　佐藤浩範君①）
☆むおっ、るそに泣き入ってるってか。



公園の木々にとまる鳥の群れを見ると「サブウェポン使ってウハウハっしょ」と思ってしまう私はガレッガ中毒。
(静岡県　T-MID改めうづき よしゆき君⑧)

調子いい出会いだね

☆秋の気配も既に薄らぎ、冬に差しかかろうという、このカゼをひきやすい季節の変わり目のある日、ゲーメストの某ハイスコア集計店をのぞいてみた。

その日は土曜でしかも昼過ぎ。近くの高校生が大勢集まってくる時間帯だった。

何かプレイできるものはないかと店内を歩き回ってみる。フト目に付いたゲームが一つ。もしやと思い近づいてみる…間違いない…幻の名作と謳われた「魔法大作戦」。

ガレッガと蒼穹紅蓮隊に感動しまくった自分としては、「これはもう…やるしか!」ということになり、早速コインを投入。

キャラは…とりあえずミヤモト。んで初プレイ。ショットボタンを押してみる。

「うむ、このゲームは連射しても良いんだな」と確認し、ショットを撃ちまくる。

次々と敵を蹴散らして行く我がミヤモト。アイテムは良く分からないのでみんなとる。次々と変わっていくオプションのショット。

結局、初プレイは2面ボスで全滅。だが、我ながら上出来だと思った。

しかし面白い。他のゲームとは何かが違う。即コインを入れてチッタプレイ。キャラを変えてプレイということを何度も続けて、やがてチッタのホーミングファイヤーが強いことが判明。

キャラをチッタに固定させ、ゲームを進めて行く。すると3面後半が辛い。そこでパワーアップをレーザーに変えてみた。すると驚くほど簡単に3面を越えられた。

こんな感じで自力で攻略法を見つけていった。楽しかった。とてつもなく。

演出、音楽、キャラクター、グラフィック、破壊の感覚…。どれをとっても一級品。よく時代の陰にこんなにも素晴らしいゲームが隠れていたものだと感心してしまった。

この日のプレイは13回。最高で4面中盤までだった。非常に満足した気分で帰路についた。

帰ってメストを調べてみる。しかし自分の持っているのは100号から。魔法の記事は載っていない。

あのゲーセンまではかなり遠い。しかし魔法のために通っていきたい気分だ。

(宮城県　KM☆GM君Ⓒ)

★この業界での名作ってのは時代と世代の垣根を越えて受け継がれる名機やね。

過去からやってきた最新作っていうのは何か得した気分ではないでしょうか。とか。



➡(東京都　MINOYA君②)
☆とにかく対戦だって!特に隣り合い対戦は超盛り上がるっグゴ!

少数!グレン隊

☆先日、主人公リュー・ハヤブサが格ゲーに出場し、ブレイク中の忍者龍剣伝を発見しました。

いやあ凄いネームエントリー画面ですね。開発者はよほど忍者にこだわったらしく、SASUKE、SAIZOU、HANZOUなどなど6文字有名忍者勢で1～10位が統一されています。

この精神に背いてはならぬ!忍者龍剣伝だから剣!カタナ・KATANAと入れようっと。

私がKを入力したその時!9位ほどに既に「KATANA」が入っているのを発見!まずい!跳べボタンでカーソルを戻せば…も、戻らん!握れボタンでも駄目か!K!Kで始まる忍者専門用語はないか?…コンティニュー時以上に焦る私!

オオ～ウデロリラデロリラどすこい×2!それで結局KING・M(キング&マリーの意)に。すいませんテクモ開発陣さん!私は裏切り者だ…でも闘姫伝承はテクモのゲーム!偶然か?…そんな時会社から指令が!

作戦…「闘姫登場人物で龍剣強者表示画面を埋め立てよ」

最優先入力姫君…ハハ課長、わかりきったこと聞かないで下さいよ(どくテレパシー放送で会社と交信中)、マリー&キングときたら答えはCHIBIKO♡7文字でザ・字余りですか。うお～ブルブルブルァ!

仕方ないからTOMOMI(ちび子の本名の知美)で安定。フフこんなアドリブが利く自分にハナマルあげるか?やめとくか。

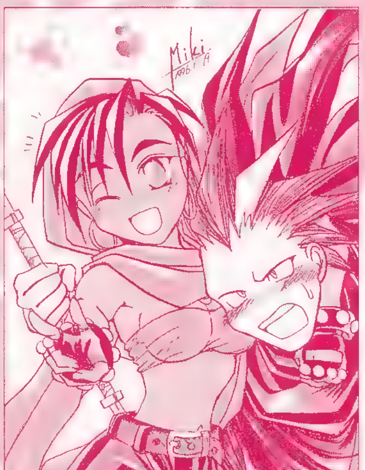
3回目のデロリラどすこいの後、私の懸念が生じました。マリー、ちび子ときたら、ライヤとレイカもいれてやりたいが…それではあまりにストレート過ぎて、この龍剣闘姫化計画がバレてしまうおそれがなきにしもあらずです。

そんなこんなでNON、TOMO、MEGUの3連斬をたたき込みました。そう、ちび子の親友ノンちゃん、ともちゃん、メグちゃんである。

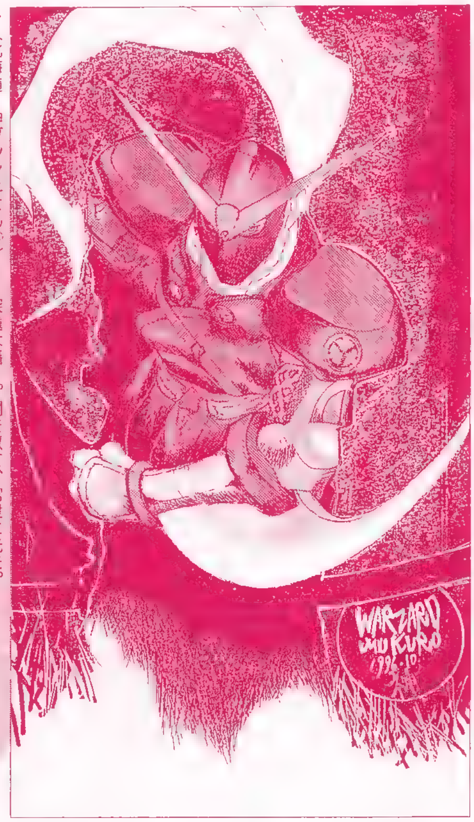
ふと思ったのですがちび子の名前も知美でトモちゃんなる愛称が付いていてもおかしくはない。ニックネームのダブリ



➡(大阪府　吉川良君③)
☆ファイターは丸くなっちゃオシマイだぜ!



➡(宮城県　小川美紀さん④)
☆ベストアクション受賞記念チック。これからも横スクアクションをよろしく。



(北海道 神ダッシュさん⑮)
ー深遠は囁く。闇を以て、常世に光を。

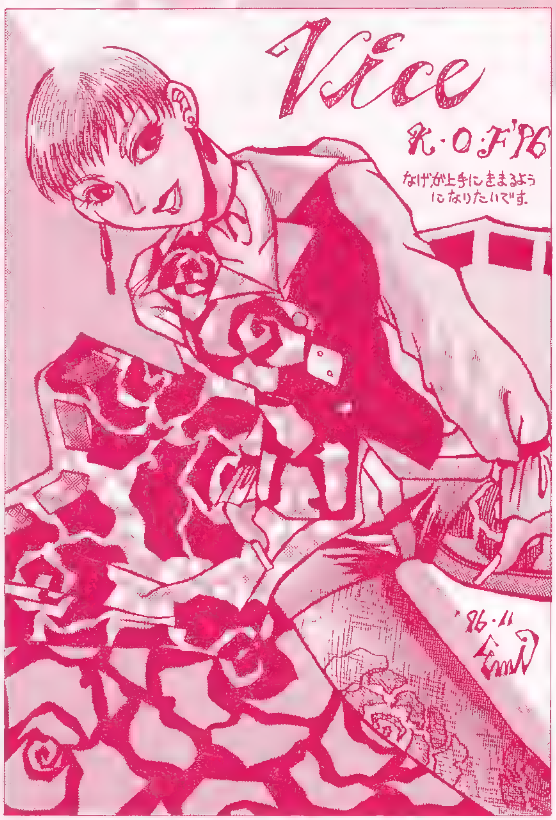
に危機感を感じた二人がちび子orトモちゃんの称号を巡って河原で殴り合って友情が芽生えたという仮説はなりたたないだろうか。
まーとにかくこれで私の青春一大モニュメントが完成した。ありがとう闘姫伝承!ありがとう忍者龍剣伝!うっまた会社からピピp.iとどく指令が、痛いよ!
作戦…「西洋忍者で龍剣強者列伝画面を埋めよ」
最優先入力忍者…「絶対零度」 SUBZEROで7文字なんですけど!でもSEKTORとか入れてるし。
(東京都 福田雄一郎君Ⓓ)
☆Kで始まる忍者用語ならKAMUIやKOUGAやKUSAなんかは?
…既に入ってそうではある。

実は出戻りでした☆最近の日課…

「いかァん!いかんぞォ!」ドクターな雰囲気で僕は叫ぶ。勤務先の病院から歩いて5分の所にあるゲーセンにて、である。
仕事帰りにそこへ立ち寄り、『ウォーザード』が入荷されていないかを確認するのが、僕の最近の日課なのである。
この前の日曜日などはゲーセン行脚を敢行したがどうしても見当たらない。稼働し始めた、との噂は聞いたのだが…。
嗚呼、今日も獲物に巡り会えず、傷心の重い足取りである。いや、別に今、ゲーム的に満たされていないという訳ではないですけど。現在X-MEN vs~にズブズブですし(未だマーヴルすら現役バリバリ)。
僕は階段を降り、地下鉄へと乗り込む。偶然車内に人の姿は疎ら。これ幸いと座席に座る。途端に疲労感と徒労感が襲いかかってくる。それに従うでもなく抗うでもなく、ただ泰然と思案に耽る。
「レオだなぁ」
持ちキャラの話である。僕がここまでウォーザードに入れこむのには訳がある。それはカプコンのレオ担当者が、彼を作る際にあの『快傑ライオン丸』をモデルにした、という話を聞いたからなのだ。カプコンのオフィシャルファンクラブの会報からの情報である。
このことと某作品の影響で、今や特撮マニアはカプコンの下僕でしかない。ビバビバ!カプコン!YES!
…少し叙情的になっているようだ(どこがだー)。でもCPシステムの第一弾をコレで勝負したカプコンは偉いと思う。安易に対戦格闘の続編で来なかったのには好感が持てる。そうさ、この圧倒的完成度をみせる世界の中で、僕のレオは巨悪に挑むのさ!嗚呼、風よ!光よ!
…僕は起きているのか、寝ているのか。地下鉄独特の風切り音も今の僕には届いていない。きっと今、僕は夢の中なのだろう。あっ、ボゥっと何かの影像が意識下に飛び込んできたぞ…中吊り広告かなあ…バーチャ3ムックACT1のだ。ゲーメストも名古屋の地下鉄に広告を出すまでになったのか…。
いや、これは本当に夢かもしれないぞ。数年前までは地下鉄でゲーメストを開けるのも憚られたというのに。
いやいや待て待て、僕の夢の中ならバーチャ3じゃなくX-MEN vs~のムックの広告が現れるはずだ。そう。これは現実だ。ついにゲームという文化も社会的に認知されたに違いない。ま、何にせよ喜ばしいではないか。カッカッカッカッ。
だが、次の瞬間、理性が感情を上回った。
「コレは、やはり夢だ!」
理性はそう叫んでいた。ほどなくして感情もそれに従っていた。
「全技連続写真による技表」
「各種データファイル収録」
「システム完全解析もあり」
そう、数々の謳い文句の中に、誤植が存在しないのである。
再び理性が叫んだ。
「オイ、起きろ!もうすぐ終点だぞ!」
(愛知県 某作品とは…紅の流星君Ⓔ)
☆中吊りたあーやるじゃん新声社。でも本当に誤植はなかったんだろうなあドキドキ。
ちなみにウォーザードは諸般の事情で再出荷は12月中旬になるとのこと。この本が出るころにはもう近くのゲーセンに入ってるかな?



(大阪府 AAA君⑦)
☆実際、『3』は凄え設定になっておったが…。マジでラスボスだったらどーするよ。



(岐阜県 笑さん⑥)
☆秘書になってもらいたい度ランキングは高いが、気楽に茶を頼めそうにないところが難。

燃えよ青春!!



ついにウォーザード入荷!!しかし数日後、何らかの事情により、その台はZERO2になっていた。
そのくせインストだけはウォーザードのまま。それは気がついた人に欲求不満を与えつづけているという…。
(愛知県　GUILTY君Ⓕ)

年の瀬寸前新装開店
ムーンマイティ害
クレスタ

強引な改名と共にやってきたリニューアルコーナーだが、内容はちいとも変わっとらんまったくオマへって奴は。
今回は特別編として、どっか一本ネジ抜け特集』を行う。アンケートハガキの中に混在していた、アシッドでなのめでそれでいて微笑ましい一言を集めてみました。
勿論マトモ系も入っているんでお母さんも安心。

何のゲームでもそうだが、基本が大切だと最近つくづく思う!

必殺技などいらぬわ!オリャー!刀などいらぬわー!タアー!パンチ!蹴り!パンチ!パンチ!ヤー!モズ落とし!!あ!またやってしまった。
(香川県　JOE&MAC君Ⓖ)
☆こうして考えてみると基本、だけでは人生渡っていけないことが分かるネッ。

企画書。
禁断のとじこみフロク、『どきどき脱衣ゲー攻略特集』希望!
日頃ゲーセンのすみに追いやられている脱衣系にもっと光を!
「脱衣はエロじゃあない…人生の張り合いだ…」
(東京都　合井浩晶君Ⓗ)
☆ちびっ子ゲーマーの健全育成を目指すゲーメストでは、そういった企画は許可できない。許可できないってば。許可でき…な…。ぐうあぁ〜。

くっ…今おもしろいネタ思いついたのに、上のアンケート書いてる間に忘れちまった。…ってことはたいしたモンじゃなかったのかーぐは。

…J・チェン2はいつ出るの?
(埼玉県　ケロバス君Ⓘ)
☆私も寝る前にフトンの中でよく悪巧みを考えつくのだが、朝になるときれいさっぱり忘れているという。救われてるんだか救われてないんだか。
ちなみにJ・チェン2は発売未定。カネコに嘆願書送レ。

弟がゲームセンターで働いているのだが、かなり大変な仕事らしい。
ところで『プリクラ』のカーテンを持って帰った人返してやってくれ。
(愛知県　竹の2番君Ⓙ)
☆ゲームと四六時中一緒で幸せと思いきや、店員てのは予想以上に厳しい仕事。
メンテに掃除、カーテンを取られたりとそりゃもう大変。

ダイナマイトベースボールのバットスイッチおもしろくて気に入っちゃいました。
あれって10円でできる野球のメダルゲームのバットと同じだ。
僕はそう思ったんですが、バットスイッチだけほしいけどダメですか。
(岐阜県　ストIIIでブランカ出せ君Ⓚ)
☆バットスイッチだけもらってどうするつもりですか?
…とかあたりさわりのないコメントをしてみる。

このあいだダチと居酒屋に行った帰りのゲーセンで虹色町をやっていたら、いきなりダチがシャルロッテの入浴イベントを見て「俺って実はロリコンなんだよなあ。今年も小学校の運動会5カ所も回ったよ」
と一言。
そんなこと俺に告白されてもなあ〜。
(神奈川県　TAGE君Ⓛ)
☆まさに気まずい空気96。

みんな〜サマー帝国に入らないか〜?今なら入国特権がないぞー!
ってダメじゃん。(おわり)
(大阪府　すごいでGYU君Ⓜ)
☆嵐のような起承転結が読むものの心を和ます。行けてヌ。

虹色町の奇跡を彼女に答えを教えてもらいながらやっている男がいたが、その時の彼女の気持ちはどうだったのだろう。
(千葉県　マイペース古畑君Ⓝ)
☆真実の愛ってのは多少のことでは揺るがないものだ。よう分からんがそうらしい。



⬆(腐海　しろがね「ロー15b」隆乃さん⑨)
☆恐れることはない。我が手にするは「ブレイブハート」。勇気という名の最強の剣。



⬆(和歌山県　しがふみお君⑧)
☆シリーズ重ねるごとに人間が減ってくなあ。念のために言っとくがモータル3の話だ。

こちらこだわり派



嫌なゲームセンター(嫌々シリーズ)
・ゆかが鏡張り。　・照明がピンク色。
・BGMが演歌。
・ゲームは全部フリープレイ。
しかし店を出ようとすると黒服のグラサンをかけた人たちが、周りをかこんで面白い金額を要求してくる。
・ガサ入れがよくある。
(東京都　USA君⓪)

出張クリティカルって感じV

F3に思うこと。避けが厳しすぎると思う。

例えばvs晶で裡門頂肘を連打された時などに、Hボタンを押すと避けモーションは発生しているが、ホーミングして当たりに来る。

白虎双掌や猛虎などは技の途中で軌道が変わって当たるなど…。ソウルエッジのように縦振横振の概念がないのでホーミングさせているのだと思うが、もう少し避けを楽しくしてもよかったのではないだろうか?

極めていけば楽しく使えるのかもしれないが、初心者には難しすぎて、結局VF2と同じ戦いになってしまうのだと思う。私もその一人だが…。

(神奈川県　○I君Ⓟ)

☆本誌バーチャ担当の連中なんかはヒョイヒョイ小気味よく避けてるのに、アチシときたら横投げされまくり裡門くらいまくりで結局最後にはEボタンから指が離れるといふ。経験重要なのかねー。

天

天草降臨がかなり面白い。復活したシャルロットでプレイしていたら、覇王丸に乱入された。14連断からキャンセル武器飛ばしをくらって負けた。

私はこの手の目押し(?)コンボが苦手で、ハンター、鉄拳、リアルバウト、マーヴルスーパーヒーローズとみんな今一歩という所止まりだった。

しかし14連断はぜひとも使えるようになりたいと思った。まず家でテーブルを叩いて練習した。

次に、いきつけのゲーセンにて、人のいない所を見計らって対戦台でCPU相手にひたすら練習した。

―数日後―とうとう武器飛ばしも時々できるようになってきた。できないことができるようになるとこんなに嬉しかったのかと思った。

ゲームっていいですね。

(東京都　たナボた君Ⓠ)

☆努力ナシでは栄光は得られないってのは人類普遍の原理である。でも連断武器飛ばしって練習の時は決まってンのに実戦になったとたんに失敗率が上がらないか?…・私だけですか。

ところでサムライっていつの間にか連続技ゲーになってたんですね。↑割といまさら。

一人のスコアラーに感じたこと

☆前略　今回は「ハイスコアを出す」ことについて、ちょっと考えさせられることがありましたので、お便りします。

ある日、レイストームをやろうとして、とあるゲーセンに入った時のことです。

そのゲーセンは「目指せハイスコア」でもベスト10に入るくらいハイスコアをたたき出すのに熱心な店で、僕が行った時もたまたま『レイストーム』でR-GRAY2を使ってハイスコアを狙っている人が先にプレイしていました。

次にプレイするつもりで、後ろでギャラリーになって見事なロックオンぶりに見とれていると、油断があったのか彼はやられてしまいました。どうするのかな?と思っていると、彼は筐体のフタを開けて電源を切り…ここまでは理解できますが…再びコインを投入してプレイしはじめたのです。

もちろんのことながら、席を一度立つことも後ろを向いて次にプレイする人がいることも確認せずに。

「こりゃダメだわ」とあきらめてその場を去り、5時間ほどしてもう一度戻ってみると、その彼はまだレイストームの前で頑張ってました。

そこで再び待ってみたのですが、彼はあきることなくハイスコアにチャレンジし続けていました。

ゲームをしたいと思って待っていた僕がどう感じたかは、説明するまでもないでしょう。

僕はもちろんハイスコアを狙う、ということには反対しません。でもハイスコアを狙うあまりに筐体に座り込んで、待っている人を顧みない彼を見ると、『そうまでしてハイスコアをとりたいのか?』という気持ちがフツフツと湧いてくるのです。

彼が「例外的」なハイスコアラーであることを祈るばかりです…。

(大阪府　竹生勇人君Ⓡ)

☆ハイスコアを出す、という行為は、人間の限界にチャレンジする一つの手段である。それこそ全一クラスといったら気が遠くなるほどの努力と精神力が必要であろう。

しかし、スコアラーも一般ゲーマーも、ゲーセンの中では一人の客として対等な身分。お互い譲り合いの精神を忘れずにね。

でも店側が『この店ではハイスコアラーが一番偉い。筐体を譲るのは当然だろうが』『一般ゲーマーはハイスコア取るジャマすんじゃねーよ』てな方針を取っている場合には、残念だが店を選ぶしかないでしょうな。

ひびきだんの♥グラップラーなやみ相談

☆ようファンキー!今日も嵐の如くオレの魂に叫び続けるバトルキッズの悩みにバンバン答えていくぜ!

それじゃあ早速一枚目。

アクセスネーム『普通の女の子になりたい』さんからだ。

「ハアイ、ダン!こんにちわ!毎週楽しく聴いてます。私は父を殺された復讐のために格闘技を20年近くやってるんだけど、最近なんだかわからなくなってきたの。はじめのうちは師匠に教わった技をもとに、たいていの対戦相手はひざまずかせることができていました。私もだんだんと鍛えられていき、とうとう手から気孔を出せるまでになったのです。赤いマ○オ帽を被った男も何回か倒したし、そこで私の復讐も終わったと思ったのです。

それなのに…。

今度は全身青タイツに黄色い海パンをはいた目からビームが出る人…いいえ、アイツはひと…人間ではないわ!そいつを私の彼が『今度闘ってみようぜ』と私に紹介し、海パンさんと堅い握手を交わしてしまったのです。私は一体どうすればいいのでしょう…」

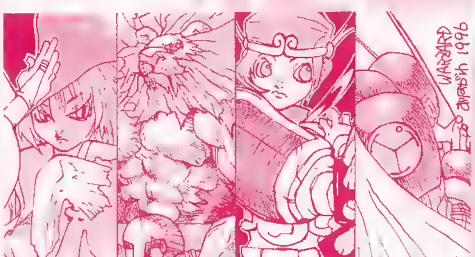
というおたよりだ!

んー、深刻な悩みだね。でも聞いた話によると、君は千本足を振り回して突撃したり、元○玉を撃ったりできるんだろ?なら大丈夫さ!

オレなんか他の世界の住人の格闘技を学んでいたら、その世界の人たちもオレと同じように気合が抜けて飛び道具が飛ばなくなったんだから!アレ?オレは何を言ってるんだあ?エヘごめんよ。ちょうとよっぱらっちまったようだ。それじゃあアクセスネーム『クイズときメモにじいろちょう』からのリクエスト、オレの魂をサイコーに震わせる曲、宮○まきの「夢へのポ○ション」、聴いてくれ。

(静岡県　ひびきララベルさんⓈ)

じゃまた来週。



↑(大阪府　"ありすがわ狂介　大和さん"へ君⑩)
☆神はいないと気づいたとき、人は再び生まれ変わる。

気安くお父さんと呼ぶな！超芸魂



⬅（香川県　佐伯弥四郎さん⑬）
☆そう。デリシャスでハッピーな奴。



⬅（神奈川県　丹羽俊晴君⑫）
☆熱い視線でナックダウンさ。



⬆（香川県　隠崎京さん⑪）



⬅（山梨県　エルヘンドラマカ大王君⑭）
☆降りてッ！ムギちゃん降りるのよおおお！

今年もやって来たヨ 戦慄・裏メスト大賞

華々しく発表されたゲーメスト大賞ですが、その栄光の裏には、名作の称号に今一つ、ええ今一つ手が届かなかった幾多の佳作ゲームがあるのであります。

そう、普通のゲームよりちょっぴりマニアックな味付けをしたばかりに、企画者の意図が明後日の方向を向き過ぎていたために、完全に時代を勘違いしてしまったために、それらのゲームは歴史の表舞台を賑わすことなくフェードアウトしていったのであります。

しかし、逆にマイナーであるからこそ、ファッションにならなかったからこそ、自分だけの心に残る逸品というものも存在するのも事実。

「こ…こいつぁキテる！」

「やってられっかー！」

「なんて怪しいゲームなんだ」

…いかがわしさ、不条理さ、ヒットゲームにはないB級感、そこにシビれる、憧れるウ！そんな読者の気持ちが集結するのがこの裏・メスト大賞！

（集計・メスト大賞アンケート他）

ベストさびしんぼう賞
マーブルコミックアベンジャーズ（データイースト）

私の心の中でマーブルと言えばアベンジャーなの！

（東京都　土の星さんⓉ）

アイアンメンの光沢の良さは絶品でした。

（秋田県　松田一計君Ⓤ）

初めて対戦台で10人抜けた。友達に「マーブルの対戦台で10人抜いた」といっても信じてくれなかった。

（三重県　石田初音君Ⓥ）

キャラセレ画面で誰を選んでいいのやら、こんなに迷ったゲームは初めてだ。

（埼玉県　野田俊君Ⓦ）

ベスト俺飛べてない賞
『湾岸戦争』（ジャレコ）

スタート時に離陸するのが分からなくて、しばらく止まったままダメージを食らい、動きだすころにはもう…。

（東京都　内田英春君Ⓧ）

ベスト裏VGM賞
『でろーんでろでろ』（テクモ）

一度聴けば忘れられないフレーズ、ついつい口ずさんでしまうあのシンプルな歌詞（?）。まさに毒音楽。洗脳にはもってこい。

（新潟県　林田完治君Ⓨ）

ベスト満腹賞
『ニンジャマスターズ』（ADK）

ADK久しぶりのオールニンジャゲーム。しかし世を忍ぶ者ばかり集めたせいか、いまいちハデさに欠けてしまったのが敗因（なら推すなよ）。

（神奈川県　会田肇君Ⓩ）

ベスト速攻賞
『ねらってチュー』（セタ）

スタートボタン押して10秒で終わりました…だってインストカードなかったんだもん。

（東京都　柴山はつりさんⓐ）

輝け！ベスト裏シューティング賞

一位　ストームブレード
二位　ゼビウス3D／G
三位　スカルファング
四位　沙羅曼蛇2
五位　究極タイガーII

一位のストームブレードはノリ、グラフィック、キャラクター、全てに於いて昭和をホーフツさせる出来。特にデモ画面はポリゴン全盛のハイテク時代にあって、ドット絵のワビサビをクドいほどに語ってくれる。続編希望。

二位のゼビウスは、同時期に強力な同タイプのライバルがいたのが受賞の決め手。ゲーメスト本誌で隠し機体の存在を知ったが、わざわざゲーセンにいって金を使ってまで見てみようと思った人は何人いたことやら。

三位のスカルファングは、実はVGMはバリクソに良い。あとオペレーターのねーちゃんたちもレベル高し。ボス戦も中々盛り上がる。なんだ実はマトモなゲームじゃん。

四位と五位のタイトルは、偉大な親を持ったがために過剰な期待をかけられて、残念にも本来の方向性を見失ってしまっていた典型的な例。

この業界では親の七光りは通用しない。ネームバリューはプレッシャー以外の何物でもないということを如実に語ってくれたゲームたちであった。

（神奈川県　錨栗鼠君ⓑ）



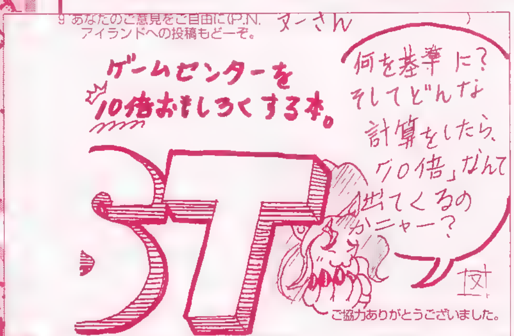
➡（京都府　村田真吾君⑰）…正義は時として無力。



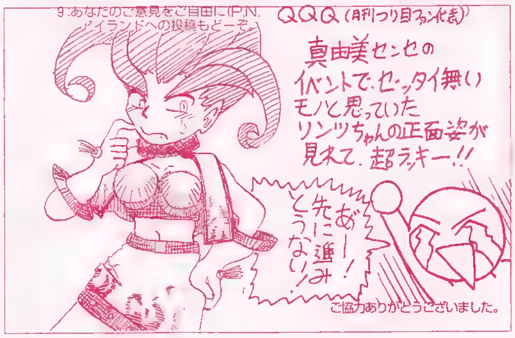
➡（埼玉県　裕木康隆くん⑯）☆野牛会。



➡（岡山県　SO君⑮）☆直球勝負な奴。



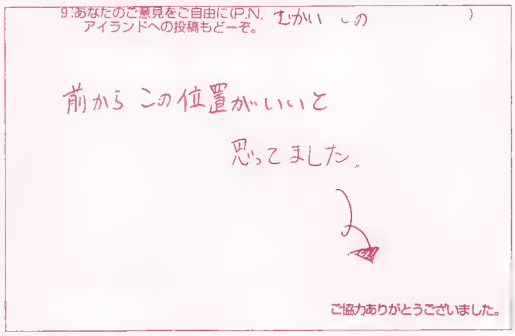
⬆社長かな。⑲



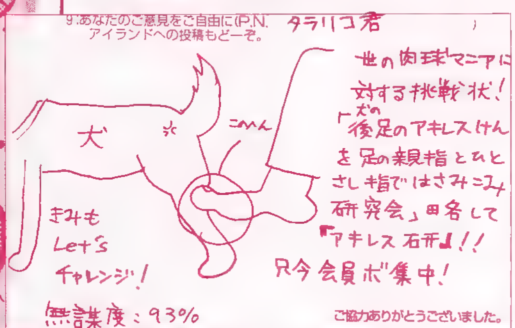
⬆わりとファン多し。ヒソカに可愛いし。⑱



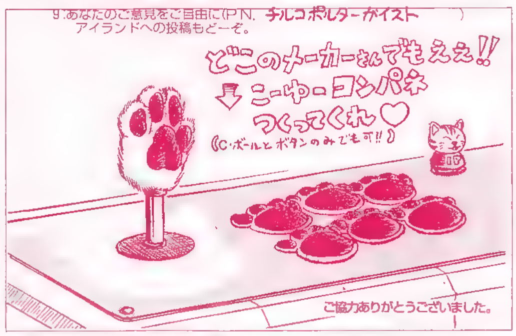
⬆それ系に聞こえる。㉑



⬆もっと早く言ってちょーだいよ。⑳



⬆愛犬家の君は絶対やっちゃダメだ。㉓



⬆ゲームに集中できーん!㉒

イモね つっこみ三昧

☞兄貴の名前で「97カプコンギャルズカレンダー」のプレゼント、応募しようとしたら怒られました。ケチ。
（茨城県　ひみつ♥さんⓒ）
↑器量の狭い兄だな。私なら妹がそんなことをしたらLv 3オリジナルコンボから15連斬の後に修羅覇王ブチ入れてデンジャーゾーンにたたっこむぞオラァって感じかナ。

☞ジェフリーステージの海は毒でもまいてあんのか?落ちたらヤバイ。
（北海道　洗脳君ⓓ）
↑青くてキレイなのにね。

☞ジグラットの上に乗れないことを疑問に思うバル・バス・バウ使いは私だけだろうか?
（千葉県　特異キャラ使い龍君ⓔ）
↑わりと面積広そうですが。

☞C+D→14連斬→逆ギレ。
なんて無責任なっ!
（神奈川県　キャマ夫君ⓕ）
↑あんだけ斬ったのに死なない相手に対して怒りが湧くのだろうか。

☞新声社の新社屋ですが、名前は「漢ビル」でどうでしょう。じゃなきゃ「ぜんじタワー」。
（東京都　なおぞう君ⓖ）
↑考えとくよ。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

①一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
②掲載された次の月末で締め切り→②
③締め切りなし→③

▼買います

●コナミスペシャルミュージック千両箱平成三年版、コナミオールスターズ、コナミオールスターズ／千両箱平成四年版を買います。希望価格、連絡先を明記のうえ封書で連絡ください。③
（〒343 埼玉県越谷市赤山町4-5-41 関口克利）

●劇場版餓狼伝説のLDを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください（美品希望）。②
（〒700 岡山県岡山市浜野3-20-41-5 式見隆之）

●コナミックゲームフリークス、カプコンゲームミュージックVOL.1、2を買います（美品希望）。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒332 埼玉県川口市末広1-6-12 山関 崇）

●KOF95人形をセットで買います。希望価格・保存状態明記のうえ連絡ください。③
（〒196 東京都昭島市武蔵野3-3-4-719 大森朝彦）

●パーフェクトセレクションドラキュラバトル、ヴァンパイアハンター、19××、D&DⓇシャドーオーバーミスタラのCD、D&DⓇシャドーオーバーミスタラ、クイズ七色ドリームスのシークレットファイルを買います。CDのプラケース破損可。保存状態・希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒989-32 宮城県亘理郡亘理町吉田字中原55-383 岩田信一）

●ヴァンパイアハンターチョコのピンバッジを買います。特にドノヴァンとデミトリを。希望価格明記のうえ連絡ください。他のピンバッジ、カードもほしいので連絡ください。③
（〒870 大分県大分市大道町5-4-60-1005 小田原由実）

▼売ります

●ゲームグッズ大量処分のため、安く売ります（SNK、カプコン、90年以前のナムコグッズなど）。リストを送りますのでまずは80円切手同封のうえ連絡ください。③
（〒062 北海道札幌市豊平区豊平4条8-2-37 コーポラス高桑2F3号 平瀬正人）

●VF1＆2UFOキャッチャー3シリーズ（31体）、VF1＆2フィギュア3シリーズ（30体）、VFタペストリー×3、（以下非売品）VFTシャツ×3、バイパーズTシャツ×1、サターン用ゴールドCGCDを売ります。③
（〒503-24 岐阜県揖斐郡池田町八幡2465-3 曽我猛志）

●ファイナルロマンス2の置き時計を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。またテリーのナイロンジャンパーやキャップなどのSNKグッズもありますので、80円切手同封で連絡ください。③
（〒033-01 青森県三沢市東町1-31-899 第2山本荘5号 吉田豊）

●ときめきメモリアルのコップ（全12種類）、同ボックスティッシュ（全12種類）、同キーホルダー（全12種類）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒417 静岡県富士市原田1214-1 コーポかすがII 1-C 和田裕幸）

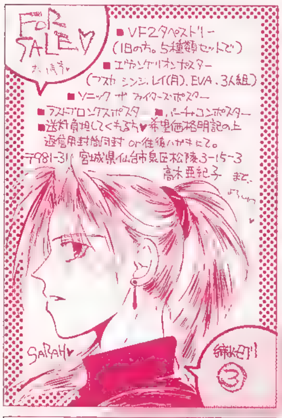
●ときめきメモリアルオフィシャルイラストブック、同朝日奈フォーク＆スプーン、同限定版CD DEAR TWELVE、同古式ゆかり8分の1フィギュアを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒085 北海道釧路市武佐2-3-4 鈴木圭一）

●ネオジオCD本体一式＋真侍＋パズルボブルを1万円以上で売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③
（〒988-03 宮城県本吉郡本吉町卯名沢63 広藤美智子）

▼交換・その他

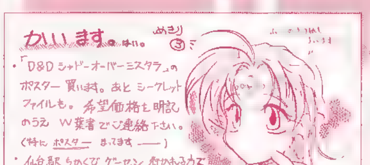
●こちらのネオジオ本体＋餓狼2＋餓狼SP＋真侍魂＋得点王2をそちらのプレイステーションまたはDUO-RX（DUOでも可）と交換してください。送料こちらもち。まずW葉書で連絡を。③
（〒867 熊本県水俣市丸島町2-11-24 有村弘史）

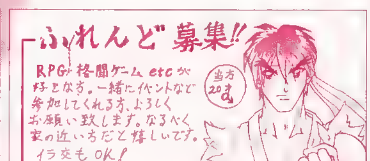
●セガの格闘ゲーム、パズル系などのゲームが好きなかた、文通しましょう。男女年齢問いません。初回のみ80円切手同封で。③
（〒227 神奈川県横浜市緑区長津田町2456-1 甲斐政彦）











お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区神田神保町1－26 新声社 ゲーメストアイランド係

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
おだしください

150-00

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・12GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住 所	〒（　　　） 都・道・府・県 TEL（　　　）　　—
フリガナ 氏 名	 年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

'97年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
学校説明会 当学院に興味がある方を対象に学校説明会を開催しています。内容は、各コース別のカリキュラムや就職内定企業、入学試験の内容・倍率など当学院に関すること全てです。各業界への展望や就職についてもご説明します。参加ご希望の方は右欄に希望日時（日曜・祭日を除く）をご記入下さい。	月　日 時から
模擬試験（入学試験対応） 入学試験対応の模擬試験です。受験の結果はA～Eの5ランクで評価します。また、成績優秀者は本試験時に模擬試験で受験した科目が免除される特典（適性検査と面接のみ受験）付きです。入学試験の傾向を知るためにも、是非受験してみては如何でしょうか。参加ご希望の方は右欄に希望日時（日曜・祭日を除く）をご記入下さい。	月　日 時から
総合説明会&傾向と対策（入学試験対応） 午前中に当学院の全コースの総合説明や校舎見学、入試対策講習を終えた後、午後より入学試験対応の模擬試験を行います（模擬試験の結果は即日で発行します）。また、成績優秀者は本試験時に受験科目が免除されるという特典（適性検査と面接のみ受験）があります。模擬試験の評価は一切本試験の参考にはしませんので、入学試験の傾向を知るためにも、是非受験してみては如何でしょうか。参加ご希望の方は右の欄に○をご記入下さい。	

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	ゲームデザインコース	
	シナリオ&ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	グラフィックデザインコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　）　TEL（　　）　ー
フリガナ 氏　名	年令　才　男　女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　年　在学中　中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

ゲーム業界就職予備校!

「本当に必要なモノは何か」を知っているのは、『プロ』だけ。

そして、それを教えることができるのも『プロ』だけ。

だからバンタンでは、現役で活躍しているプロが講師を務めている。

もちろんカリキュラムや使用マシンも講師をはじめとした業界人が監修して、

業界で活躍するために必要な知識・技術を漏れなく習得できるように考慮されているんだ。

つまり、プロが自分の実力をまるごと教えてくれる学校、それがバンタン電脳情報学院ってこと。

言ってみれば、専門学校というよりも『業界予備校』みたいな学校なんだよね。



株式会社コンパイル内定

大石康一 君

ゲームプログラムコース在籍

学校に入るまでは遊ぶ方が専門で、プログラムをしたことなんかありませんでしたけど、採用試験を受けた最初の会社からいきなり内定をもらえました。試験に提出した作品はドラクエ形式のロールプレイングゲームだったんですが、絵が苦手な分、戦闘システムを凝ったものにしたんです。学校の授業はさすがに面白いとまで言えませんけど、確かに役立っていますし、むしろこれから実際に仕事が始まって役に立ってくることの方が多いように思います。全然プログラムの知識がなかったとしても、2年あればプログラムの知識は確実に身につきますし、プログラムはとにかく組むことが大事ですから、この2年を頑張って過ごせば目標にたどり着くと思いますよ。僕もプヨプヨを超える作品を目指します。

【'97募集コース】

昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
グラフィックデザインコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース

昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

【イベントスケジュール】
'97学校説明会　1月6日(月)～1月31日(金) *日・祭日を除く
模擬試験　1月6日(月)～1月31日(金)　*日・祭日を除く
総合説明会&傾向と対策(入学入学試験対応)　1月19日(日)

【97年度学校案内書無料送付中】
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

【97年度入学願書受付中!!】

バンタン電脳情報学院

【フリーダイヤル】
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-12GM

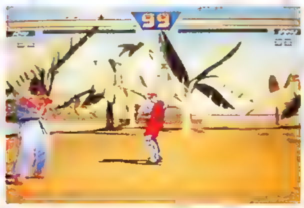


こ、この登場シーンは…

STREET FIGHTER EX

ストリートファイターＥＸに
豪鬼登場!!

ストリートファイターＥＸ


ベガ「なんかいやな予感…」
画面は豪鬼視点、接近中。



ボコ！ズカ！バキ！…
ベガ「やっぱし…」



ば〜ん！やる気マンマン豪鬼君登場！

遂にポリゴンも制覇 豪鬼

担当：CHU

出現条件

対ＣＰＵ戦
16ラウンド
ストレート勝ち
or
対人戦
連続32人抜き

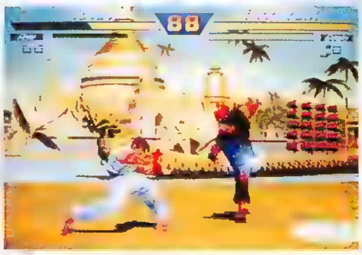
あの滅殺マニアの豪鬼が、遂にポリゴン界にも乱入。やはり…というかこのシリーズではすっかりお馴染みとなってきたね。まあ闘ってみれば、そのあまりの強さゆえに使用できないのだろう、ということがわかってもらえると思う。

下に載せた連続写真を見てほしい。あんな連続技や、こちらの技にあわせてのスーパーコンボ、突発的に出すガードブレイクなど、ゲージの溜まっている豪鬼はまさしく鬼と化している。

はたして君は豪鬼に勝つことができるかな？

話は変わって出現条件の補足だが、まず最初の「対CPU16ラウンドストレート勝ち」というのは、要するにベガにたどり着く前のCPU戦で、16ラウンド連続で勝てばいいわけだ。

このゲームのCPU戦は基本的に同キャラ対決がないので、ベガと自キャラを除いた9人と闘うことになる。すべてストレートに勝つと18ラウンドなのでOKで、一人目の1ラウンド目に負けてしまっても、その後連続で勝ち続ければ8人目を勝ち抜いた時点でベガの代わりに豪鬼が出ることが確定される。この後9人目で1ラウンド取られても、勝ちさえすれば次は豪鬼だ。登場シーンは久々のアレ（写真参照）だぞ。


阿修羅閃空か？
う〜んズルイ。

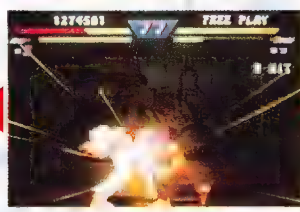


リュウのスパコンに反応し、豪鬼もスパコンで返してきた。


まずは挨拶、斬空波動〜空刃脚で2ヒット。



そして足払い〜豪波動〜滅殺豪波動とつなぎ…、



滅殺！豪昇龍…、



さらに天魔豪斬空…ヒット前でこの凄まじいダメージ！痛すぎ。

頭で考えた連続技を実践する前に…
「やられ」判定の法則

地上では何でもつながる。では空中では？
これが結構微妙だったりするわけだ！

担当：アディオスToshi

「やられ判定」とは、そのキャラが打撃技を受ける状態にあるか否かを判別し、「受ける状態」となったもの。

当然、地上では無敵時間のある技を出していない限り、いつ何時でも「やられ判定」はある。もちろん、自分からジャンプした場合の空中でもそうだ。

では、技でぶっ飛ばされて空中にいる間はどうか？このゲームの特性を考えれば、常に「やられ判定」はあるように思えるのだが…。

上昇中と下降中

余談ではあるが、これまでの2Dの格闘ゲームは、何かに技を当て吹っ飛ばし、その間に技を当てる、つまり空中コンボはたいていできないようになっている。そんなゲームで、一部例外的にできたりするのは、一瞬だけ無敵になる前に出る「喰らいポーズ」中に技が間に合う、限定された状況を作り出せたからだ。

しかしストEXは、それにのっとってはいない。「喰らいポーズ」が出ているかどうかはほぼ関係なく、吹っ飛ばされたキャラが上昇中か下降中かによって「やられ判定」の有無が決定。そして…、

上昇中には「やられ判定」があり、下降中は無敵

という基本法則が、このゲームでは適用されている。

実践技入するなら…

前出の法則は、一度相手キャラに技を当て吹っ飛ばし浮かせても、それが下降する前ならどんな技でも入る、と言い変えることができる。

これを最も効率良く実戦で活用できる状況は、やはり相手キャラをダウンしない対空兵器で迎撃したときだろう。

昇龍拳に代表されるような上昇系の出の早い対空必殺技を持っているキャラなら、アッパー系の通常技キャンセルしてからそれらを出せば、ほぼ安定して2ヒットするはず。


対空通称技アッパーを空中で当てて…。


キャンセル昇龍拳。実戦技入の価値はある。

上昇系でなくても、そこそこに出が早い判定がそれなりに上にある必殺技であれば、こういった芸当は可能。

また、必殺技を絡めなくとも、通常技のみでもつなぐことはできる。さすがに実戦的ではなくなるが、ジャンプ攻撃を出し、それが終る（着地する）頃に相手がジャンプして当たってくれれば、着地後すぐに昇り蹴りを出せばつながるのだ。


オリアー、昇り蹴りで対空じゃ～(相手が引きつけて空中で)。


すぐさま、また昇り蹴りで2ヒット。エリアル入ってるね。

無論、スーパーコンボは基本的に最も出の早い技なので、上昇系の技よりも安定したコンボが望める。が、全発当たることはまずないし、空中技系のスーパーコンボはないので、そういった状況で使うのは、あまりにももったいない。

足払いに御注意

大足払い→神龍拳という、ストZEROシリーズのケンの連続技を知っているだろうか。大足払いをヒットさせ、相手がダウンする前の空中で、神龍拳が入るというもので、ゼロシリーズでは決して特殊な連続技ではない。

しかし、このEXでは絶対にそれはできないようになっている。なぜなら、足払い後の吹っ飛び中は上昇、下降関係なく無敵。そう設定されているのだ。


大足払いだろうが小足渡来だろうが、空中判定は出ない。

ただし、例外もあり、スカロマニアのスカロスライダー、ガイルの大足払いの1発目は上昇中に「やられ判定」が出る。

ま、スカロスライダーは必殺技だし、ガイルの大足払いは元々空中2段技（2段目には判定はでない）。当たり前と言えば当たり前なんだけどね。


スカロスライダーは、足払い系の技だが…。


必殺技だから、つながるよ。考えてみりゃあ～普通?


空中2段技なんだから、1発目をキャンセルすれば…。


足払い系の通常技としては、異例につながるのだ。

下降中にも判定のあるもの

一応、吹っ飛び後の下降中は無敵というのは、一貫した基本法則ではあるが、その例外技も存在す。C／ジャックのホームランヒーローとガードブレイクの空中喰らいがそれだ。ファイナルパンチのファイナルもそうらしい。

ホームランヒーローに関して言えば、その特典がある分威力が低い。追い打ちがかかるからこそ補える。

ガードブレイクの空中喰らいについては、別ページでも述べられていると思う。はっきり言って、地上で当てたほうが数倍お得。

ファイナルパンチは…。ま、そうなんだぞ、という程度に覚えておいてくれれば…。


これが当たって下降中に判定があると言われても…。

実況：すごいパンチ！
ガードごと吹っ飛ばしたあー

ガードブレイク 性質と使用法

固まり続ける相手を崩すだけでなく攻めにも使っていくシステムだ。

担当　借金

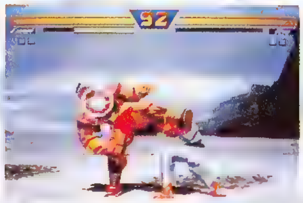
ガードブレイクとは

EXにおけるゲージの使い道は2つ。スーパーコンボに用いるかガードブレイク（以下GB）を使うかである。ではゲージを消費しておこなうシステム、GBとは一体どんなものなのであろうか。

GBはその名が示すとおり、相手のガードを壊してしまう技。だから立ち、しゃがみに関係なくGBはガードすることができないのである。GBはゲージが1つ以上ある状態で、同じ系列のボタン（小Pと小K、大Pと大Kなど）を同時押しすることで全キャラ決められたGB技を発動する。

GBはガードすることができないため、相手に出されたGBを回避するには相手のGBを技で潰すか距離によっては投げ、もしくはGBをすかすしかない。

発動したGBには一応見切れるように攻撃モーションとは別に光を放つので、各キャラのGB技は一度見ればわかるだろう。しかしGB技のモーションや光ってから攻撃が発生するまでの時間がキャラによって異なるため、使い勝手のよさや見切り易さはかなり差があるといえよう。


相手の攻撃がきたときにGBをガードしようとしても、


ガードを崩されてしまう。潰すか逃げるしかない。

●GBをくらってしまうとどうなる？（地上）

GBは、ヒットすると相手をしばらく行動不能（ピヨリ状態に近い）にさせるのでそこに連続技を叩き込むことが可能。相手のグロッキー状態はかなり長いので、跳び込みからの連続技も十分狙っていける。ゲージが溜まっているときにGBをヒットさせれば逆転劇も多いにありうるというわけだ。


地上でヒットさせればしばらく無防備になる。

またくらってしまった場合にレバガチャとボタン連打でグロッキー状態を少しだけ早く回復させることができる。だからくらってしまったときも、相手のミスを待つだけではなさそうだ。

●GBをくらってしまうとどうなる？（空中）

相手のGBを反応してよけようとしたが間に合わず空中でGBをくらってしまった。こんなときはどうなっているのだろうか。

GBは、空中にいる相手にヒットさせると相手を空中に浮かす性質がある。ふわーっとした軌道でゆっくり落ちてくるのだが、地面につくまでやられ判定を持ったまま落ちてくるので、ダメージを奪うチャンスはかなりある。ただし一度浮いている相手に技をヒットさせると、普段のやられ判定（詳しくはやられ判定参照）に戻るため地上に比べるとダメージ効率は下がってしまう。でもダメージを奪うチャンスであるわけだから決まった時に見逃してしまうことだけは避けよう。また空中で出せる必殺技やスーパーコンボを持っているキャラなら大ダメージを奪うこともできるだろう。

心構えとして、GBを使うときには地上ヒット用の連続技と空中ヒット用の連続技を用意しておくと当たったときの対処ができていいだろう。


空中に打ち上げた後は着地までやられ判定を持っている。

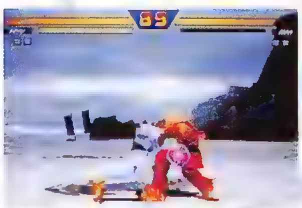
ガードブレイクの主な使い方

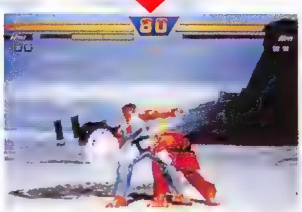
GBは相手のガードを崩す技。つまりうまく相手を固めてガードを誘わなければいつまでたっても決めることはできない。どのようにして狙っていくと効率良く決められるか例を挙げていこう。

●連携に用いる

全キャラ通じていえるのがコレ。ガードしなければ攻撃をくらってしまう状況とGBをうまく使い分ける。

跳び込み→GB→各種地上技、跳び込み→GBというように普段なら割り込むことのできない状況での技の代わりにGBを使うというもの。もちろん割り込まれていたら終わりだが、伏線をうまく張ることでGBを決める率はかなりアップする。


通常技をガードされた後に下中Kの代わりに、


GBを使ってみるのもいいかも。

ほかにも地上技が2つつながるキャラならそこでGBを使うのも有効だ。下中P→下中K、下中P→GBなど。

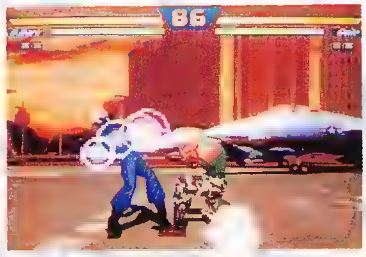
●起き上がりに重ねる

相手をダウンさせた時にGBを重ねるのも有効な手段。うまく重ねればリバーサル以外で回避することはできないので非常に強力。ただし相手の起き上がりに完璧に重ねるのはかなり難しいので返されてしまうことも多い。そこで通常技の重ねから攻めを展開していき、たまにガードを読んでGBを重ねるといった使い方をしていくとかなり効率が良くなるだろう。


起き上がりに重ねるのは割と全キャラ通して有効な手段。

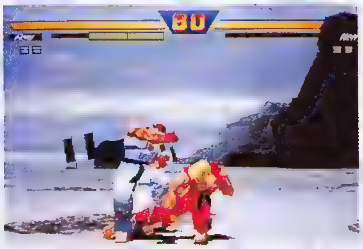
●飛び道具からの連携

ソニックブームやEXプロシブなど、自分がすぐに動けるようになる飛び道具を持っているなら飛び道具・GBが使える。飛び道具をガードするタイミングに合わせてGBを当てにいこうとすればかなり見切りづらいだろう。



使える飛び道具を持っているならこんな使い方もあるね。

GBの使用法はこんなところ。ちょっと得する情報として、ザンギエフ以外は小Pにキャンセルがかかる（チュンリーは下小Pも）ので小P→GBとキャンセルで用いて相手が動ける時間を少なくさせて使うなんてこともできるぞ。GBを決める基本は相手を固めることにある。だから相手に自分の動きをわからせる必要もあるというわけだ。攻撃を理解させて連携を変えることがGBを決める近道といえよう。またどんなにうまく連携を変えても、暴れる相手にはGBは無力であるのでそういったときは使えないけどね。



GBは暴れられると終了する。

キャラによる違い

連携を変えて使うことでGBを決めやすくするのはわかってくれたと思う。しかしそれでもキャラごとにGBの使いやすさはかなり異なってくる。判定が上に強かったり、出の速さに違いがあったりと割とキャラ特性が出るので説明していこう。

●GBの出が速い

ケン
C・ジャック

GB入力から攻撃が発生するまでの間が単純に速ければそれだけで強力であることは間違いない。C・ジャックとケンは特に速く、他のキャラに比べると優遇されているといえよう。またこの2人は上方向にも判定があって性能の良さが際立っている。

●似たモーションの技がある

チュンリー
プルムプルナ
ほくと

GBに良く似ている技があるということはそれだけ相手を惑わしやすいということ。似ている技の性能が良ければなおいい。

チュンリーは、ヒットすると地上技につながる飛燕蹴に動きが似ているためなかなか使い勝手がいいといえる。下中K→飛燕蹴といった連携を使う中にGBを混ぜれば威力は抜群だ。

プルムはテネル キックのようなモーションで上から攻撃するため空中ヒットも非常に起こりやすい。

ほくとは振空撃・振脚撃といった回転系の技のように回転しながらGBを出すので、使いどころを考えれば狙っていけるだろう。





固めに使う飛燕蹴が強力なだけに、モーションが似ていることが幸いしている。



同じような回転から止まるか蹴りがくるかGBがくる。

●リーチが長い

リュウ
ザンギエフ
スカロマニア

GBは出が速いわけではないのであまり遠くからいきなり出すものでもないが、リーチが長いのにこしたことはない。

リュウはボールを投げるかのように思いきり振りかぶってから打ちだす。GBの出の速さ自体はそれほど速くはない。

ザンギは頭突きをかますのだが、見た目よりもリーチが長いような気がするぞ。

スカロは腰の入ったパンチを放つので手元で伸びてくる。ザンギとスカロはGBの出の速さ自体は標準的といえるだろう。

●上方向から判定が出る

ケン
C・ジャック
プルムプルナ

GBのなかでももっとも重要になってくるのがこれだ。上方向に判定が強いとGBを見てから空中に逃げようとした相手に空中でヒットする。逆にガイルなど上方向に判定が弱いと空中に逃げるのが安定の逃げ道になってしまうので、この辺りに使いやすさが分かるところだろう。



出が速いので空中には逃げづらい。



プルムはGB自体が上から攻撃する技だ。

キャラクター	GB技	備　考
リュウ	鎖骨割り	標準的な性能
ケン	稲妻かかと割り	出が速い、攻撃が上から出る
チュンリー	旋円蹴	飛燕蹴に似ている
ガイル	エルボスタンプ	上に弱い
ザンギエフ	ダイナマイトヘッドバット	見た目よりリーチがある
プルムプルナ	アラクル☆アンクル	上に強い、空中ヒットしやすい
ほくと	舞撃斬	振に似ている
C．ジャック	ダブルアームパンチ	出が速い。上に強い
D．ダーク	SHUDDERブレード	出が遅い。バレやすい
スカロマニア	スカロパンチ	光ってから技が出るまでが速い

すべてはここから始まる

完全保存版!!必殺技表

技表を見ながら攻撃を考えていけば、効率は…うーんいいっスねー。

担当・借金

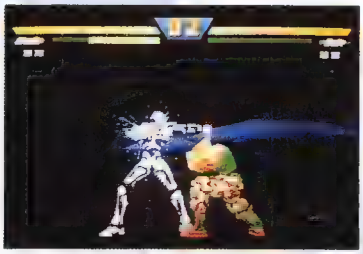
前々号で紹介したインスト技からさらにパワーアップして登場。完全保存版の技表の完成だ。今回の表には必殺技、スーパーコンボに加えてガードブレイク技や特殊入力技など、使えるものから使えないものまですべて載せてあるので「あの技どうやって出すんだろー」なんていう悩みは一発で解消するだろう。

レバーを入れることで変化する通常技も紹介している。この中にはしゃがみガードを崩す便利なものから使い道がほとんど存在しないものまですべて載っているので、自分で実際に確かめてみるといいだろう。

今号の技表で一応全技が公開されたことになるが、もしかするとまだまだ隠された技が存在するかもしれないぞ。

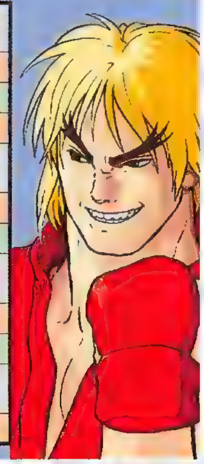

ほくとのコマンド投げ、流水。


相手の背中を取った後は何ができるのか興味深い。


スカロドリームは実際に自分の目で見たほうがイイ!!

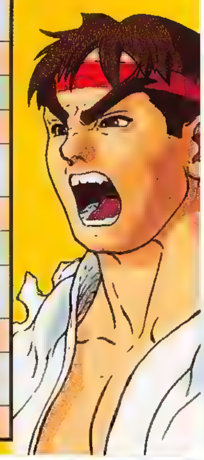

FAバスターではなく、これは背後投げなのだ。

ケン



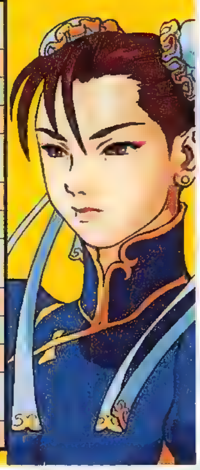
必殺技	
波動拳	⇩⬂⇨+P
昇龍拳	⇨⇩⬂+P
竜巻旋風脚	⇩⬃⇦+K（4回追加入力可）
スーパーコンボ	
昇龍裂破	⇩⬂⇨⇩⬂+P
神龍拳	⇩⬂⇨⇩⬂+K
特殊技	
前方転身	⇩⬃⇦+P
地獄風車（投げ）	空中で⇧以外+中Por大P
ガードブレイク	
稲妻かかと割り	同じ強さのP+K

リュウ



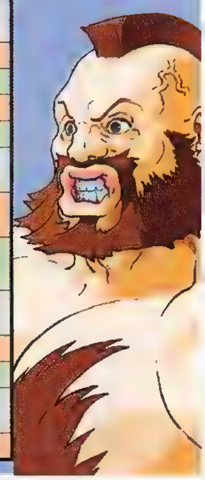
必殺技	
波動拳	⇩⬂⇨+P
昇龍拳	⇨⇩⬂+P
竜巻旋風脚	⇩⬃⇦+K（3回追加入力可）
スーパーコンボ	
真空波動拳	⇩⬂⇨⇩⬂⇨+P
真空竜巻旋風脚	⇩⬃⇦⇩⬃⇦+K（空中可）
特殊技	
旋風脚	レバー入れ中K
ガードブレイク	
鎖骨割り	同じ強さのP+K

春麗



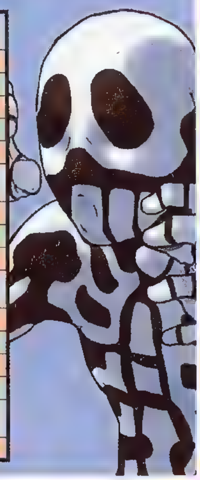
必殺技	
百裂脚	K連打
飛燕蹴	⇩⬃⇦+K
回転的鶴脚蹴	⇩⬂⇨+K
スーパーコンボ	
千裂脚	⇩⬂⇨⇩⬂⇨+K
気功掌	⇩⬂⇨⇩⬂⇨+P
特殊技	
双掌打	レバー入れ中P
鷹爪脚	空中で⇩+中K
龍星落（投げ）	空中で⇧以外+中Por大P
ガードブレイク	
旋円蹴	同じ強さのP+K

ザンギエフ



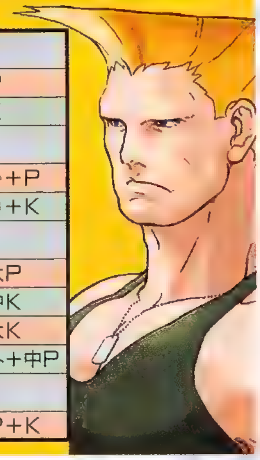
必殺技	
ダブルラリアット	小P+中P+大P
クイックダブルラリアット	小K+中K+大K
スクリューパイルドライバー	レバー1回転+P
ロシアンスープレックス	レバー1回転+K
スーパーコンボ	
ファイナルアトミックバスター	レバー2回転+P
スーパーストンピング （ストンピングキャンセル）	⇩⬂⇨⇩⬂⇨+P （⇩⬂⇨+Kで4発目で停止）
特殊技	
フライングボディアタック	空中で⇩大K
ストマックブロック（背後投げ）	レバー入れ大K
ガードブレイク	
ダイナマイトヘッドバッド	同じ強さのP+K

スカロマニア



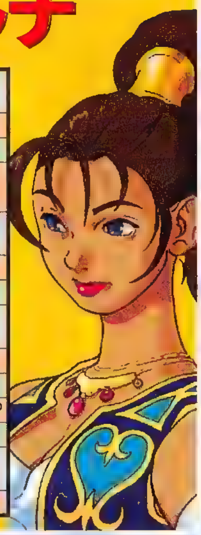
必殺技	
スカロヘッド	⇨⇩⬂+P
スカロクラッシャー	⇩⬂⇨+P
スカロスライダー	⇩⬂⇨+K
スカロダイブ	⇦⇩⬃+P
スカロトカチェフ	⇦⇩⬃+K
スーパーコンボ	
スーパースカロクラッシャー	⇩⬂⇨⇩⬂⇨+P
スーパースカロスライダー	⇩⬂⇨⇩⬂⇨+K
スカロドリーム	小P小P⇨小K大P
特殊技	
ステップインアッパー	レバー入れ中P
かかと落とし	レバー入れ中K
スカロダッシュ/スカロタックル	⇨⇨（移動+打撃技）
スカロバック転	⇦⇦（移動技）
ガードブレイク	
スカロパンチ	同じ強さのP+K

ガイル



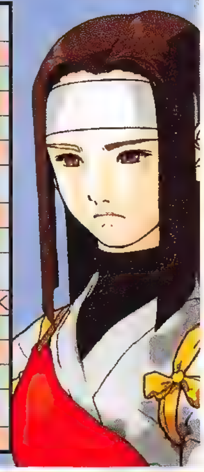
必殺技	
ソニックブーム	⇦ため⇨+P
サマーソルトキック	⇩ため⇧+K
スーパーコンボ	
オープニングギャンビット	⇦ため⇨⇦⇨+P
ダブルサマーソルトキック	⬃ため⬂⬃⬀+K
特殊技	
スピニングバックナックル	レバー入れ大P
ローリングソバット	レバー入れ中K
ヘビースタブキック	レバー入れ大K
フライングバスタードロップ	空中で⇧以外+中P
ガードブレイク	
エルボスタンプ	同じ強さのP+K

プルム　プルナ



必殺技	
プリム◇キック	⇨⇩⬂+K
テネル♧キック	⇩⬃⇦+K
ドリル♤プルス	⇩⬂⇨+K（空中可）（小・中・大で角度が変化）
スーパーコンボ	
プラエク♥ラーム	⇩⬃⇦⇩⬃⇦+K
レスアル★カーナ	⇩⬂⇨⇩⬂⇨+K
特殊技	
アラクル・リスト	レバー入れ中P
アラクル・リスト	空中で⇩+中P
ダンス・ウインド（投げ）	空中で⇧以外+中Por大P
フェミナウインド（2段ジャンプ）	空中で⇧方向
ガードブレイク	
アラクル☆アンクル	同じ強さのP+K

ほくと



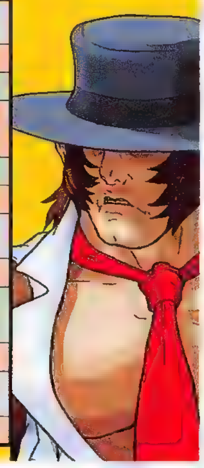
必殺技	
肘激崩（ちゅうげきほう）	⇩⬂⇨+P
掌撃破（しょうげきは）	肘激崩後に⇩⬂⇨+P
護流攻（ごきゃくこう）	⇦⇩⬃+P
振空撃（しんくうげき）	⇩⬃⇦+P
振脚撃（しんきゃくげき）	⇩⬃⇦+K
スーパーコンボ	
気錬射（きれんえき）	⇩⬃⇦⇩⬃⇦+P
撃鳳技（きゃくほうぎ）	⇩⬃⇦⇩⬃⇦+K
特殊技	
振（移動技）	振空撃or振脚撃後に⇩⬃⇦+PorK
肘崩（ちゅうほう）	レバー入れ大P
刈蹴（がいしゅう）	レバー入れ大K
流水（りゅうすい）	⇦⇨⇩+P（掴み技）
ガードブレイク	
舞撃斬（ぶきゃくざん）	同じ強さのP+K

ドクドリンダーク



必殺技	
KILLブレード	⇨⇩⬂+P
DARKワイヤー	⇩⬂⇨+P
DARKホールド	DARKワイヤーヒット後⇦+P
DARKスパーク	DARKワイヤーヒット後、P
EX-プロシブ	⇩⬂⇨+K
スーパーコンボ	
KILLトランプ	⇩⬂⇨⇩⬂⇨+P
DARKシャックル	⇩⬂⇨⇩⬂⇨+K
特殊技	
KNIFEナイトメア	レバー入れ中P
DEATHスピンキック	レバー入れ中K
ガードブレイク	
SHUDDERブレード	同じ強さのP+K

クラッカージャック



必殺技	
ダッシュストレート	⇦ため⇨+P
ダッシュアッパー	⇦ため⇨+K
ファイナルターンパンチ	小P+中P+大Por小K+中K+大K（離し起動）
バッティングヒーロー	⇦⬃⇩⬂⇨+P
サッカーシュートキック	
スーパーコンボ	
ホームランヒーロー	⇩⬃⇦⇩⬃⇦+P
クレイジージャック	⇦ため⇨⇦⇨+P（発動中PでストレートKでアッパー）
パンチアッパーストレート	⇦ため⇨⇦⇨+K（掴み技）
ガードブレイク	
ダブルアームパンチ	同じ強さのP+K



対戦攻略 ケン

さらに四角くなったケンはいかが?

ポリゴンケンと使い方をマスターしよう。

担当：牛

主人公のライバルであり、シリーズ最多出場キャラの1人、ケン。ここではポリゴンキャラとして、新たに命を吹き込まれたEXケンのスペックと闘い方を紹介していこう。

三種の神器は健在!

ケンの必殺技といえば波動拳と竜巻旋風脚、そして昇龍拳の3つ。

飛び道具の波動拳は遠距離戦での牽制用としてはもちろんのこと、今回も通常技にキャンセルをかけて用いることができる。また中足払い→波動拳といった連続技も健在だ。

竜巻旋風脚は一回転ごとにコマンドを追加入力するといったものに変更された。ケンは最大4回転可能。またボタンによって上昇角度を変えることができるが、いずれにしてもしゃがんでいる相手には、ガードさせることすらできないので、連続技として用いたほうが無難だろう。ちなみにもはや定番と化していた空中竜巻旋風脚は、EXでは存在しない。

昇龍拳は対空兵器や連続技用としての性能はもちろん申し分ないが、着地のスキが大きいので、地上戦で相手の技の出かかりをバクチで潰すといった使い方には適していない。また小波動拳など遅めの飛び道具をスカす、といったことも難しくなっている。



中足払いキャンセル…、



波動拳は今回も大活躍!

稲妻かかと割りはゲージが必要!

以前のシリーズでは中段攻撃として、その役割を果たしていた稲妻かかと割り。今回はガードブレイク技として使うことができる。

モーションが派手なため、見切られやすいといった欠点はあるが、リーチが長いので足払いを中心としたラッシュに組み込んでいきたい（ただし通常技からキャンセルして用いることはできない）。

最初はゲージを使用することに抵抗があるかもしれないが、これがヒットすれば跳び込みからの連続技を決めるチャンスとなるため、惜しまず使っていきたいところだ。



稲妻かかと割りはガードブレイクに変更。



ヒットすれば跳び込みからの連続技のチャンス!

前方転身について

ここで特殊入力技の前方転身についても触れておこう。

EXの前方転身はスピードが遅く、回転中にも投げられ判定が存在しているので、ストZEROシリーズのものと比べると多少使いづらくなった。また画面端の相手に対して用いても反対側に回り込むことはできない。

今回もその使いどころ自体に変化はないが、以前よりもさらに慎重に用いなくてはならないだろう。

主な通常技

では必殺技系の解説が済んだところで、通常技について説明しよう。

まず地上戦で活躍する足払い系の技。近距離戦では小足払いや中足払いにキャンセル波動拳を織り交ぜて用いると良い。もちろん大足払いも有効だ。

またそれよりも少し遠めの間合いなら立ち大キックが使える。ただし立ち大キックはキャンセル不可なので、跳び込まれないように注意しよう。

相手に跳び込む場合は主にジャンプ大Pやジャンプ小・中Kを用いる。

正面から跳び込むならジャンプ大Pが有効。この技は下方向への攻撃判定が強く、特に強力な通常技対空を持つ相手に効果を発揮する。

めくりを狙って跳び込むならジャンプ小・中Kがいい。これらの技で相手をめくるためには多少、技を早めに繰り出す必要があるので注意すること。

スーパーキャンセルを使った連続技

●ジャンプ大P→中足払い→波動拳→昇龍烈破→神龍拳

ケンのスーパーキャンセルを用いた連続技はかなり豪華。波動拳を用いたごく普通の3段から、すぐさま昇龍烈破につなぐ。そして昇龍烈破の1段め（小昇龍拳の部分）にさらにキャンセルかけて、神龍拳を繰り出すというものだ。波動拳からの連携はそれほど難しいものではないので、ぜひともマスターしてほしい。



波動拳を交えた3段から…、



昇龍烈破の1段めをさらにキャンセル…、

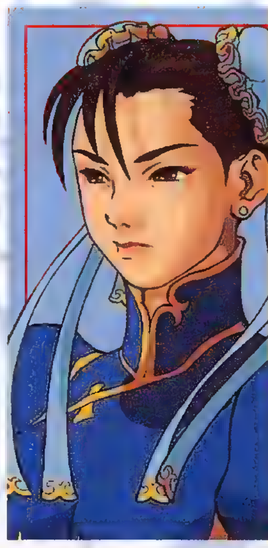
そして最後は神龍拳で締め。超豪華。



対戦攻略 春麗

飛燕蹴がイイ感じ

担当：GED



毒蛇突も連打OK

まずは、使用頻度の高い通常技&必殺技の使い方をしっかり覚えよう。

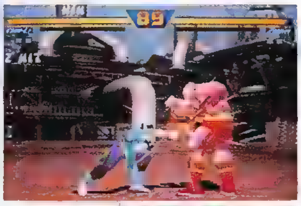
●しゃがみ小パンチ
いままでのストⅡシリーズでは、立ち小パンチしか連打の効く技がなかったが、EXではしゃがみ小パンチが連打できるようになっている。これはかなりうれしい変更点だ。連携のつなぎや割り込みに使っていこう。ガードブレイクでキャンセルがかかる点も見逃せない。

●しゃがみ小キック
下段でもっとも出の早い技。隙が小さくキャンセルもかかるので、小パンチと同様に連携の中に組み込んでいこう。

●しゃがみ中パンチ
隙が小さく、近距離での連携などに使う。しゃがみ中パンチからしゃがみ中キックは連続技にもなる。

●中足払い
けっこうリーチが長く、隙も小さい下段技。小攻撃が届かないような中間距離で使っていく。キャンセルもOKだ。

●しゃがみ大キック
地上戦でもっともリーチが長く、ダウンを奪える通常技。技の隙が大きく、乱用すると跳び込まれてひどい目にあうので注意してほしい。



毒蛇突（屈小P）が連打できるようになったぞ。



対空技に使える立ち大キック。早めに出そう。

●立ち大キック
対空技。出は遅いが、早めに出しておけばけっこう強い。相手の跳び込みを見たらすぐに出す感じで使おう。空中投げを対空技に使うのもいい。

●ジャンプ大パンチ
リーチは短いが判定は強い。早目に出せばかなりの技をつぶすことができるし、めくりも狙える。めくりはジャンプ大キックでも可。

飛燕蹴からつなげよう

●飛燕蹴
飛び道具を越えつつ攻撃することもできるし、接近戦でのラッシュにも使える非常に重要な技。なんといっても、これがヒットしたら連続技につなげられるのがおいしい。
おもに移動距離の長い小を使うが、飛燕蹴を迎撃しようとしているなら大でスカすこともできる。至近距離から小で出せば相手の裏に回ることもできるので、ラッシュ時や相手の起き上がりに使っていくのもいい。相手が技をスカってくれればしめたものだ。

●旋円蹴（ガードブレイク技）
ゲージを使用するが、これが当たれば連続技のチャンス。飛燕蹴のおかげでラッシュがかけやすいので、どさくさに紛れてしゃがみ小パンチキャンセルから使うと効果的。意外と回避されないぞ。決まればデカイ連続技が狙えるので、積極的に使っていこう。



大Pや大Kなら、めくりも狙える。



飛び道具を越えて、一気に接近戦に持ち込める。



手前に着地して　相手の技をスカしたりして。

決めろ！千裂気功！

ではどんな連続技を狙っていくのか、いくつか例を挙げてみよう。

①J大P－屈中K－百裂
②J大P－屈中P－屈中K－百裂－千裂－気功－千裂
③旋円蹴－飛燕蹴－千裂－気功掌

①は、お手軽でゲージも必要ない連続技。大パンチを当てた瞬間から中キックを連打していると、足払いが出ずにいきなり百裂がでてしまうので、ちゃんと中足払いを当ててから連打を始めるように。

②は、難しいが威力のある連続技。このときの百裂は1発しか当たらないことがほとんどなので、当然キャンセルはこの1発目にかけることになる。「中足払い－百裂」の連打の最中からレバー入力を始めるようでなければつながらない。気功掌から千裂へのつなぎも、すばやくキャンセルしなければならない。でないと、気功掌の吹っ飛ばしのせいで拾えなくなってしまうぞ。

③は、ガードブレイクの旋円蹴を使った連続技。このように飛燕蹴からダイレクトに千裂脚へつなげば、千裂がスピニングバードに化けたりする危険もないので安定度が増す。

跳び込みからだけでなく、飛燕蹴や旋円蹴からも狙えるので連続技の機会は多いはず。しっかり練習しておこう。



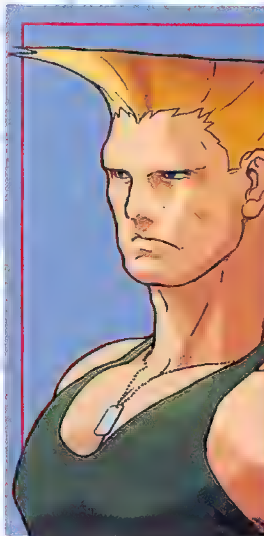
ガードブレイクでよろめかせて、



飛燕蹴を当てる。



そして千裂脚へ。ここから気功掌にもつなげられるぞ。



対戦攻略 ガイル

復活の時は来た！
ガードブレイクとスーパーコンボキャンセルを使いこなせ。

担当：フニャ夫

基本的な戦法は？

前回までに、システムや技を紹介してきたが、今回からはそれを使った対戦攻略に入っていくことにしよう。

まず基本的な戦術だが、ガイルの2大武器であるソニックブームとサマーソルトキックの使い方を考えていこう。

ソニックブームは、敵を牽制しつつ、追いかけて固めに使ったりしてスーパーコンボゲージを溜める布石にしていこう。サマーソルトは跳びこんできた相手を撃墜するのに使うのが基本だが、近距離戦でたまにバクチで使うのもいいだろう。

スーパーコンボゲージを溜めるにあたっては、しゃがみ中パンチが通常技では一番効率がいいので、スキがあれば出しているのもいいだろう。

また、小ソニックブームを出してそれを追いかけていって固めたりして溜めていくのもいいだろう。

ガードブレイクの使い所

ガードブレイクはスーパーコンボゲージを1つ使ってしまうが、相手が立っていようがしゃがんでいようが関係なく、ガードを崩してしばらくの間、動けなくしてしまうという恐るべき技だ。ただし技の出が遅いので、普通に出しても相手に反応されて潰されてしまう。よってガードブレイクはやたらに使わずに、狙い所を決めておこう。まず一番よく使うと思われるのはソニックブームで固めてからジャンピングソバット（ガードブレイク技）を当てにいくやり方だ。このとき、ソニックブームは小で出したほうが、ジャンピングソバットを当てやすいだろう。



ソニックブームで相手を固めて…、



ガードブレイクを狙え！

他に使うとすれば、相手の起き上がりに重ねるように使っていこう。これは相手が起き上がり必殺技を失敗すれば、入ってしまうのでいい感じだ。

ガードブレイクの有効的な使い方は、この2パターンといえるだろう。

ガードを崩してしまえば、後はこちらのものだ。通常技や投げなどは、もちろん入るが、ここは積極的に連続技を狙っていこう。

連続技を入れろ！

EXになっても伝統の連続技は健在だ。

ジャンプ大P→しゃがみ中P→ソニックブームorサマーソルトキック

という連続技だ。

これで安定して相手の体力を減らすことができるのだが、EXではこれでは物足りない。今回は必殺技にキャンセルをかけてスーパーコンボを出すことができるのだ。さらにスーパーコンボにキャンセルをかけてスーパーコンボを出すことができる。これがスーパーキャンセルだ。ただし同じスーパーコンボを連続で出すことはできない。また、ダブルサマーソルト（以後Dサマーソルト）は空中にいってしまうため、もう1つのスーパーコンボのオープニングギャンビット（以後Oギャンビット）につなぐことはできない。

ゆえにガイルがつなげられるスーパーコンボは、

Oギャンビット→Dサマーソルト

のみである。ただしOギャンビットは最後のキックを見せてしまうとキャンセルができなくなるので、6発目のパンチが当たったところで、キャンセルをかけてDサマーソルトを出すようにしよう。

スーパーキャンセルを使いこなせ！

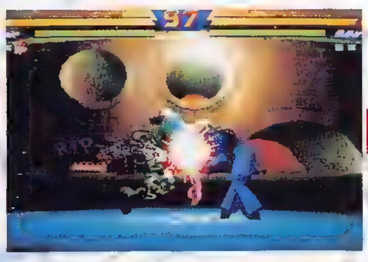
それではスーパーキャンセルを使った連続技を見ていこう。まずゲージを1つ使う連続技は、

ジャンプ大P→しゃがみ中P→ソニックブーム→Oギャンビット orDサマーソルト

がいいだろう。しゃがみ中パンチの後のサマーソルトにキャンセルをかけて出せるスーパーコンボはDサマーソルトだけだが、これは全部当たるわけではないのでオススメできない。次に2つゲージを使う連続技を見てみよう。

ジャンプ大P→しゃがみ中P→ソニックブーム→Oギャンビット→Dサマーソルト

これを決めれば相手の体力を半分以上減らすことができるぞ。ゲージは次のラウンドに継続するので、乱用は禁物だが、これぞというときには、確実に決めていこう。



まずは跳びこみ大パンチ。



しゃがみ中パンチにつなげて…、



ソニックブームにスーパーキャンセルをかけろ！



Oギャンビットの6発目のパンチにキャンセルをかけて…、



Dサマーソルトで終了。

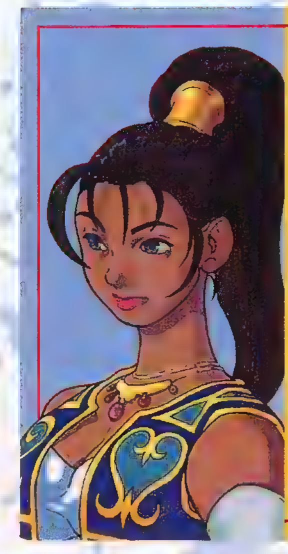
なお、ソニックブームとOギャンビットのつなぎ方は、ソニックブームをレバー前＋Pで出してから、レバーを後ろ→前＋Pで出そう。この後Dサマーソルトにつなげる場合はすぐに溜めに入ろう。

対戦攻略

正式名称はこれね プルム プルナ

小Pは「プルムパンチ」で大Pは「プルムパーンチ」だ。間違えないようにしよう。

担当：はまー



プルムは、空中戦のバリエーションが多彩で強力なのが特長。ただしそのぶん地上戦がイマイチなところがあり、ここからいかにスムーズに制空権を握るかが課題だ。

軌道を変えろ！これぞアラビアンマジック!?

まずプルムのメインとなる空中技から解説していこう。

●**ドリル♤プルス（空中）**

早い話が、ダルシムのドリルキックだ。性能はかなり良く、着地の隙というものがないに等しいので、そこそこ打点が高くても反撃を受けず、ヒットすれば地上で連続技につなげることもできる。



起き上がりに、当たるかどうかギリギリのタイミングで重ねると吉。

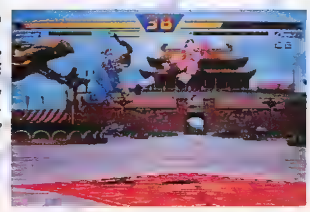
ボタンの大小で角度が変わるので、中・大で手前に降りたり、小を高めにガードさせたあと裏に回るなどの撹乱戦法をとってもいいだろう。

●**ジャンプ小・中キック**

標準的な跳び込み技として頼りになる。打点が高ければキャンセルでドリル♤プルスが出せるのも大きい。

●**ジャンプ大パンチ**

出の速さと判定の強さが魅力。リーチはないがめくりに使え、タイミングが良ければ昇りでしゃがみガードに当てることも可能。



手足も殴れる。これもキャンセルドリルが可能だ。

●**2段ジャンプ**

ジャンプ中ならいつでも2段ジャンプができる。ジャンプ方向も変えられるので非常に役に立つ。2段ジャンプ後は軌道がフワッとしてしまうので、対応されないうちに手を打とう。

●**ジャンプ後→中パンチ**

当たり判定は大パンチ程度だが、ヒットした場合馬跳びのように弾みをつけて、相手の後ろまで跳び越す。無理して使う必要はなさそうだが、精神的ダメージは大きい。



一応こんな感じで。スーパーキャンセルもできるぞ。

●**空中投げ**

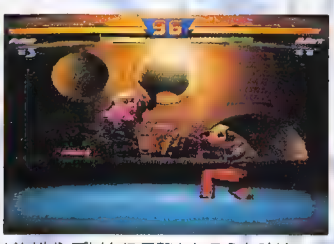
プルムにも空中投げがある。意外と吸ってくれるので、大パンチで跳び込む時はレバーを入れておくこと。

ノリ重視 反撃ポイントを悟られるな

以上の技をうまく組み合わせ、対空技に当たらないように跳び込んでいこう。その後、ヒットしていたら後述の連続技につなげ、ガードされた場合は地上技を連携させ、再びジャンプする機会をうかがうことになる。

プルムの通常技はやや性能が悪いので、連携にはかなり技を選んでいかなければならない。隙の少なさではしゃがみ中パンチ、リーチでは中足払いだ。どちらもキャンセルがかかるものの、必殺技の選択は慎重を期す必要がある。

へたな技で割り込もうとする相手には、プリム◇キックで返り討ちにするか、小ドリル♤プルス（地上）で突っ込む。もしこれがヒットして間合いが近い場合、中キック→プリム◇キック（→プラエク♥ラーム）までつながる。ただしガードされた場合は跳ね返ってしまい隙ができるので、反撃は覚悟しよう。一応相手の技によっては、硬直をスーパーコンボキャンセルして返り討ちにすることも可能。



ドリルやプリムに反撃されそうな時は、



空中プラエクでフォロー。

ガードが堅い相手には、テネル♧キックを出してガードさせる。この後はこちらが先に動けるので、固めやジャンプで揺さぶろう。当てるのが難しいので、ボタンの大小には気を使うこと。

最後、プルムのガードブレイクであるアラクル☆アンクルは、小ジャンプするためリーチが長く、潰れても空中にいるため大ダメージは受けにくい。性能面だけでなく、ガードを崩したあとに入る連続技も痛いのが揃っているので、できるだけ意識して狙っていきたいところだ。

よろけに入れる連続技は、ゲージと相談して後述のものを選択していこう。最初の数段でゲージが溜まることもあるので、そのへんのチェックも忘れずに。



足払い重視キャラに超有効かも!?

手数と威力のバランスが大切

EXではどのキャラも豪快な連続技を持っているが、その中でもプルムは実戦において使う機会が多いものが揃っている。とりあえず羅列しておくので、いかに決めるか作戦を練ってみよう。

●**J中K or 小ドリル♤プルス or ドリル♤プルス（空中）→中K→プリム◇キック→プラエク♥ラーム（空中）**

●**J大P→大P→レスアル★カーナ**

●**アラクル☆アンクルJ大P→立ち大P→レスアル★カーナ（6段目）→プラエク♥ラーム（空中）**

●**アラクル☆アンクル（空中の相手にヒット）→下りJ大P→昇りJ大P→プラエク♥ラーム（空中）**



レスアル★カーナのキャンセルはこのぐらいで。

●**（高めの打点で）J大P→ドリル♤プルス→プラエク♥ラーム（空中）**

いよいよ登場!「モデル3」使用のドライブゲーム

SCUD RACE

スーパーなマシン、4台を駆使してサーキットを走り回ろう!

担当：するする㊤

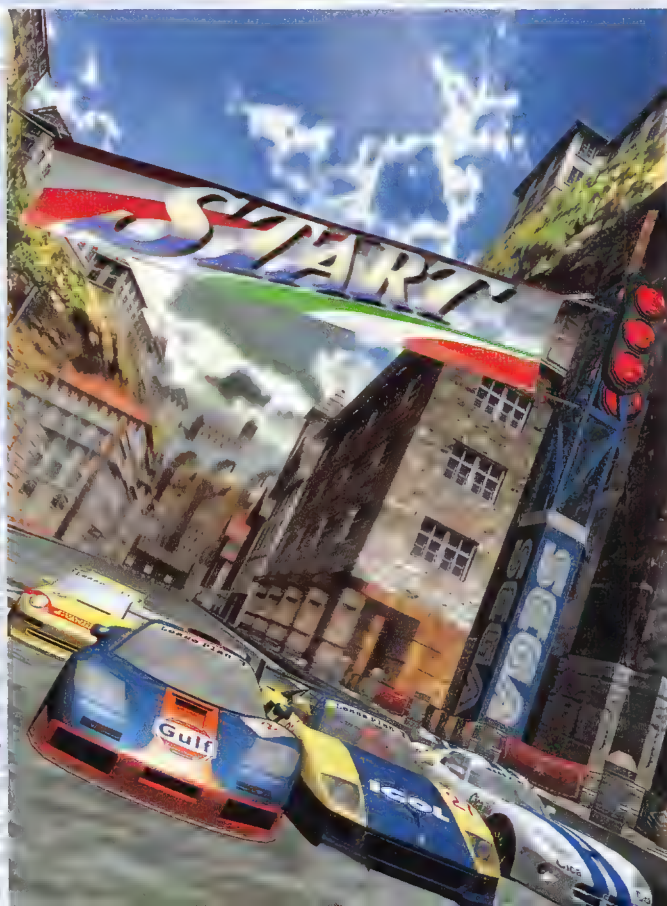


AM2研のドライブゲーム!

この「スカッドレース」の前にAM2研が出したドライブゲームといえば、世界的大ヒットをした「デイトナUSA」。それが登場したのはなんと3年前の話。その3年の間に3万台も出たというのだから驚く!!

その「デイトナUSA」のプロデューサーだったのがAM2研開発部副部長を務める名越氏。この「スカッドレース」は久々のプロデュース作品となるのだ。ということはもう中身は保証付きといってもいいでしょう!

最新モード「モデル3」で作られた「スカッドレース」を今回、さらに突っ込んで見ていきたい。



さすが「モデル3」!

「モデル1」で作られた「バーチャレーシング」で3DCGのすごさを知り、「モデル2」で作られた「デイトナUSA」でそのリアルさに驚き、そして今度は最新のハード「モデル3」の「スカッドレース」で、限りなく本物に近い感覚を味わうことができるようになった!

すでに「モデル3」で作られたゲームが「バーチャファイター3」で登場しているので、そのビジュアルのすごさはみなさんもご存じのことと思うが、その美しさにさらに磨きがかかったようだ!ひと作品ごとに進化しているのだろう。

そのパワーをどのあたりで見ることができるのか、ちょっと確認してみたい。

まずクルマの絵。写真ではわかりにくいが、走っていると、光源の有無でボンネットが光ったり、周りの絵が映ったりするのだ!このあたりの表現は、「バーチャファイター3」のデュラルの表面処理の効果が生かされているのであろう。

空間の処理について見てみると、今までのセガのゲームでは、遠近の感覚（遠くが霞む等）があまりなかったのだが、この「スカッドレース」になってその雰囲気を味わえるようになった(過去に、「ラッドモビール」で似た効果があったけど)。さらにこの効果が発展し、暗いところから明るいところへ出るときのような「まぶしさ」も表現されている。

太陽が正面に入ったときの感覚も表現されていることにはビックリ!「バーチャファ



AM2
AM R&D DEPT.#2

イター3」にはない効果だ！

コースは4つに！

さて、前回の紹介では、「コースは3つ」と書いたが、新しいバージョンでは「4つ」コースが存在する。

その分け方だが、「初級コース」となるものが2つ、そして「中級コース」が1つ、「上級コース」が1つというものになる（初級コースが2つあるのが不思議だけど…）。

このコースの分け方は、前作になる「デイトナUSA」と同じで、難度の低いものから「初級コース」となり、一番難しいものが「上級コース」と設定されている。

そのどのコースも周回するタイプのレースで展開される。

規定の周回数で走り、ゴールを目指す。もちろんレースですから順位もあります（タイムアタックモードで1人で走ることも可能！）。

DXタイプは可動筐体なり！

セガの大型筐体ゲームというと「体感ゲーム」というのがウリであったが、最近は、ハードのパワーにより、視覚からの「体感」、聴覚からの「体感」を中心としたものが多かった。

現に前作となる「デイトナUSA」においても、可動筐体ではなかった（AM2研以外では出ているけど）。

でも今回のこの「スカッドレース」、AM2研のゲームとしては久々の可動筐体タイプのゲームとして登場するのだ！となれば気になるのは筐体と動き！まず筐体だが、右下にある写真のキリヌキがそれ！どう？カッコよさげでしょう！

気になる動きだが、その動きは、左右にコックピット部分が振れるというもの！ハンドルを右に切るとコックピットが左へ（オシリが左へ）、逆にハンドルを切れば逆に振れるのです！当然その振りは、そのハンドルの切り量や、走行スピード等、いろいろな要素から大きさが決まる。

これにより、クルマの挙動を把握することができるし、クルマにかかる遠心力を感じることができるのだ。

その他で「体感」できるという部分はハンドル。ハンドルに抵抗を持たせることにより、コックピットの振りと合わせて、よりリアルなクルマの挙動を再現している。

一度やってみるとわかるけど、そのハンドル、けっこう重めです。それにこのハンドル、本物っぽくていい！



とにかくこのビジュアルのすごさに脱帽って感じ！



写真では止まっているけど、そのスピード感はすごいっスー

可動する!! DX筐体



本物!どれに乗る?

このゲームは、「インターナショナルGT耐久レース」という本物のレースをモチーフにしている。
コースはセガオリジナルではあるが、そこに登場するクルマは、本物のレースに出ているマシンとなる!そのクルマとは
「フェラーリF40」
「マクラーレンF1」
「ポルシェ911GT2」
「クライスラー　ダッジヴァイパー」
の4台!どれもこれもパワフルなマシンだ!
この4台、なんと性能も変えてあったりするのだ!まだ完成品ではないのでわかり次第、報告したいと思う。









試乗インプレッション!

まだ開発途中ではあるものの、このゲームに乗ることができたので、そこでの試乗インプレッションを少し書いてみたい。
コックピットに座ると、意外にフィットするシートにビックリ。これなら長距離ドライブ?もOKかな。
ハンドルは「本物」っぽく、握りやすい。シフトレバーは、H型の4速のものだ。操作感覚は、今までにあったセガのH型シフトのものと比べるとかなり軽いタッチになっているようだ。手首だけで「クイッ」と4速から2速へ入れられる。グッドだ!
シフトレバーのすぐ後ろに視点(4つ)切り替えがある。
アクセルは、踏みやすい重さを持つもので、微妙なコントロールもしやすそう。
ブレーキは意外に硬い。というよりは踏み代がほとんどないタイプで、触るだけでも効きそうなもの。とってもレーサーチックな感じがした。
マシンも個々に違い、トップスピード、グリップ感、そしてエキゾーストノートに至るまでしっかり作られていた。
マシン選びは、プレイヤーの個性が出そう。そうねえ、私なら…やっぱりF40かな。ヴァイパーもいいなあ。





最終戦の後にボーナスあり!

SEGA Touring Car Championship

©SEGA 1996

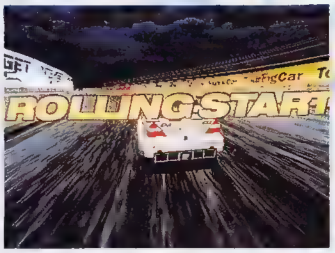
よりシビアに遊びたいなら、このコマンド入力で遊ぼう!

ホームページにハイスコアを申請しよう! http://www.sega.co.jp/sega/arcade/touring/

最終戦を1位でゴールすると…エキストラステージへ!

3戦全トップでゴール! すると おまけステージへ!

発売されてからすでに3カ月、最終戦を終えて1位でフィニッシュできるようになりましたか?できる方はもうご存じでしょうが、なんと1位で終えるとボーナスとしてもう1戦、走ることができるのです!それが「エキストラステージ」なのです!



暗い!これがエキストラステージ!トンネルだらけのコース!

隠しといえばそうだけど、1位でゴールできれば文句なく進めるステージ。まだ1位で走り切れない人、努力しかないです!

(ある程度上手でないと走れないのがつらいところですが、それはお金とヒマと努力でカバーしてください!)

というわけで、ここではそのステージを見てみることにしましょう。

今までの3コース、走ってきて感じるのは…だんだん難しくなっているということ。

となると…難しくなってるはず!なのですが、考え方ではそうでもない部分もあるようです。



コース幅が狭いというのが特徴。サイドバイサイドがどこでも!

確かにストレートが少なく、常に先を把握していないとつらい!コース幅も狭い!プレッシャーを多く感じるコースであるが、安全に走ることに徹していれば、それほど大事故を起こすことなく走り切れるはず。2周しかないしね。



暗いほうがスピード感が増しているようだ。

1位でゴールするのは少々難しいけど、走りがいのあるコースだと思います!

コマンド入力スタートでエキスパートモードへ!

より難しくなる!エキスパートモード!

やはりありましたこのモード!セガラリーでもエキスパートモードとして存在したものが!

今回のこのモードも、セガラリーのとき同様に、コマンド入力により、このモードに入ることができる。

その手順は、コインを投入する際、スタートボタンと、ズームボタンのアップ、インのほう(左のボタン)を押しっぱなしにすればいいだけ。

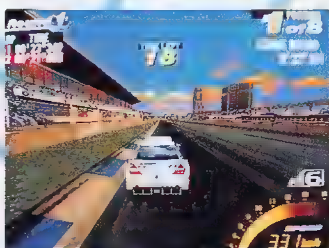
これでミッションセレクト画面まで押し続ければいい。



これ、第1戦です!でもそのパックは…予選のときのよう…。

このあとは、いつものように好みのマシンを選び、ネームを入力したら予選がスタートする。いざレースへ…。

さて、このモード、どういう違いがあるのかというと…



予選ではない。ちゃんと本戦なのだ!イメージは違う?

やはりセガラリーのときと同じようにより難しくなるものとなっている。その要因はグリップ力にある。

実際に体験してみるといいのだが、とにかくグリップ力が落ちている。より本物に近い設定にしてあるためだ。



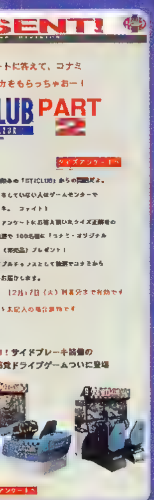
第2戦へ…暗い!これはかなり違うイメージ!

「よりシビアな走りが要求される」のだ!ドライブゲームマニアにはたまらないモードになるかも!

さてそれを実際に体験するとどういう風になるかというと、ハンドルの切り始めのグリップ感が弱くなっているため、思うようにインへと入ってくれない。コーナー出口でのふんばりが弱くなるのだ。

慣れればなんとか…と思うが、ノーマルとの両立はやや難しそう。





インターネットでイベント開催中！

大人気ドライブゲーム「GTI CLUB」をプレイして
クイズに答えよう。正解者の中から、抽選で500名様に
「コナミオリジナルテレカ（非売品）」をプレゼント！
今すぐコナミにアクセスしよう。

コナミホームページアドレス　：http://www.konami.co.jp/
イベントページアドレス　　　：http://www.konami.co.jp/am/event/gti/

※プレゼントのデザインは変更する場合がありますので、予めご了承ください。



KONAMI

地理を覚えて最短コースを探せ！
近道、抜け道痛快疾走！







KONAMI

コナミ株式会社

だってボク年だしぃ〜

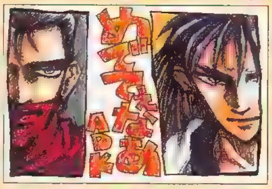
お年賀状スペシャル

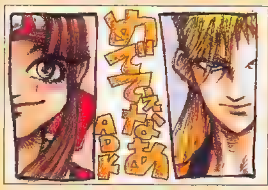
というわけで新年の幕開きはコイツで決まり！ゲームメーカーさんのイラストオンパレード。なんとこんな目の保養になるイラストが当たっちゃうのだ！メーカーさん、お忙しいなかどうもありがとう！残念ながら全員に当たるものではないので、まずはじっくり鑑賞。そして応募に賭けよう。一発当てて運だめしと洒落こんでみては？(掲載順不同)

応募方法は133ページに

ADK

明けましておめでとうございます。今年も皆さんがあっと驚くゲームを作り出していければと思っています。あんまり知られていませんが、ホームページやってます。http://www.bekkoame.or.jp/~adkメールくださいね。

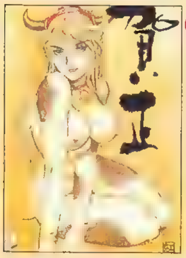
⑤


⑥


⑦


⑧


⑨


⑩


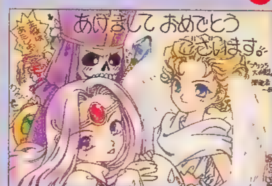
アトラス

'96年年度の夏季休暇をまだ消化してないのに、'97年になってしまった。今年こそはリッチな休暇と昨年以上に上質の仕事で頑張ります。よろしく。

①

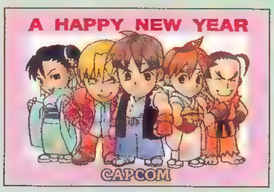

②


③


④


カプコン

謹賀新年、ニューイヤー。去年はいろいろお世話になって、今年も何かとお願い申す。我々一同ますます燃えて、楽しいゲームでバーニング。さあ、あなたも私もバーニング。

⑭


⑮


カネコ

新年明けましておめでとうございます。今年のKANEKOは一味違う！NEWマザーボード「SUPER KANEKO NOVA SYSTEM」アーケードに到来!!

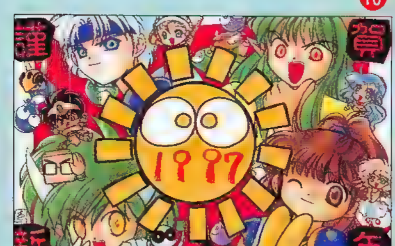
⑪


⑫


⑬

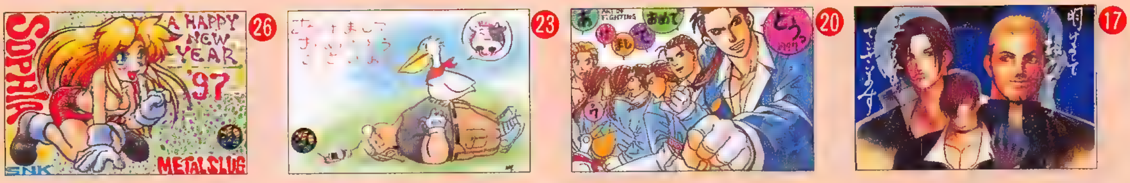

コンパイル

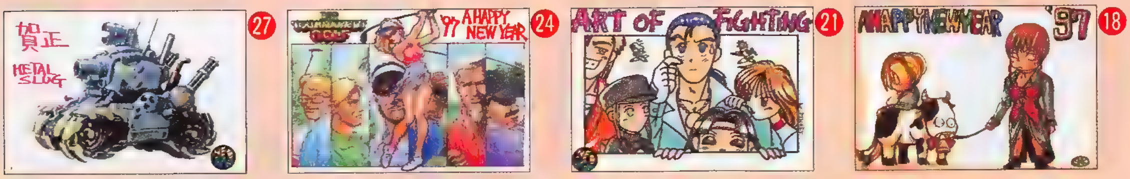
明けましておめでとうございます。今年のコンパイルは「ぷよぷよSUN」で明けるぞ！もう遊んでくれたかな。他にも新作盛りだくさん1997年のコンパイルも期待してね！

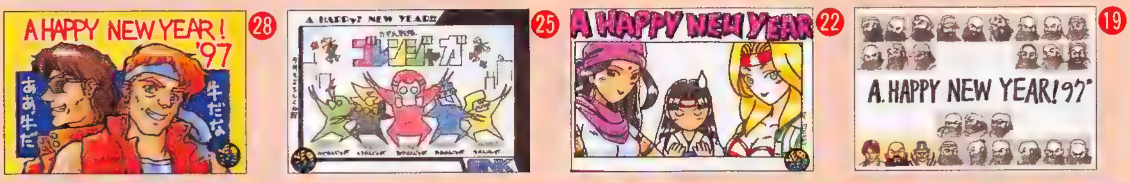
⑯


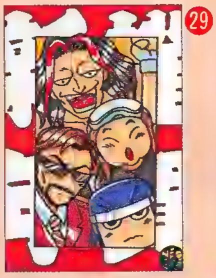
SNK

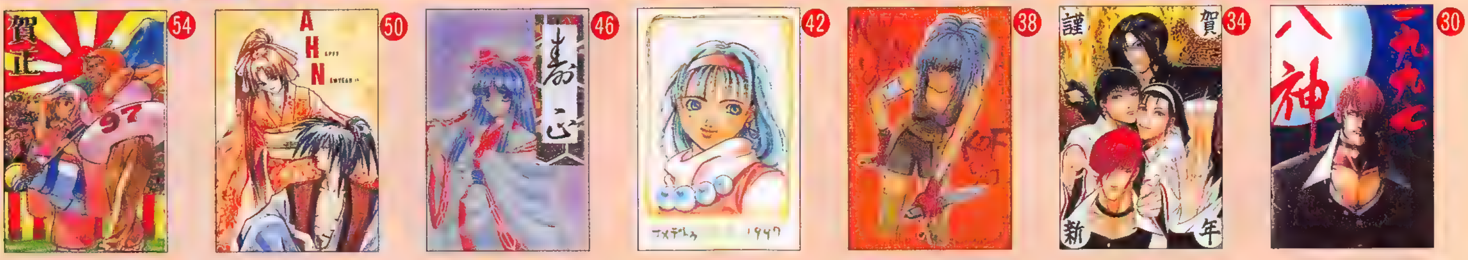
新年明けましておめでとうございます。このところ寒い日々が続きますが、ネオジオ格闘ゲームでHOTな対戦を繰り広げて、燃えに燃えて冬の寒気をブッ飛ばしてください!!



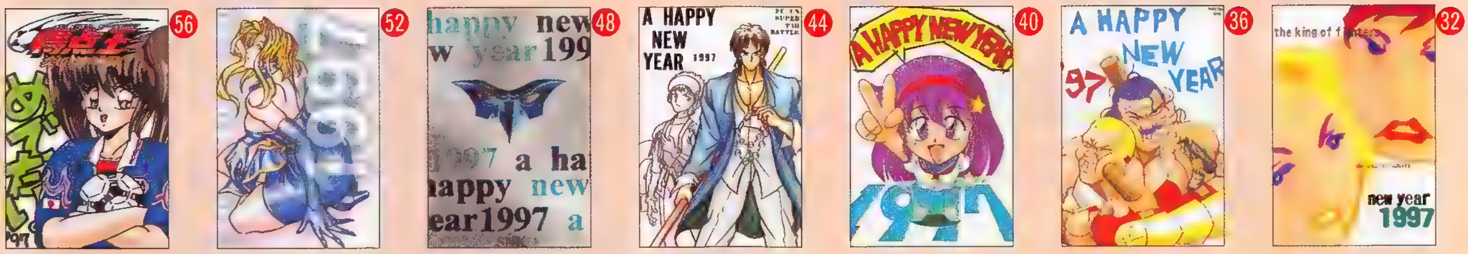


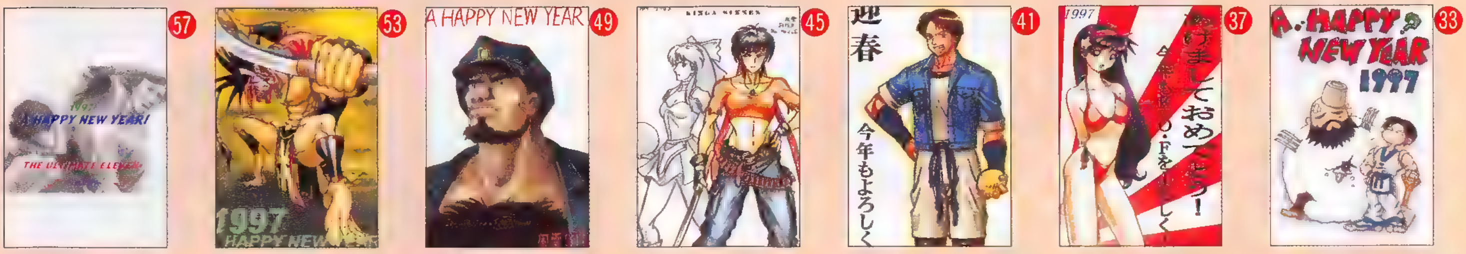












コナミ

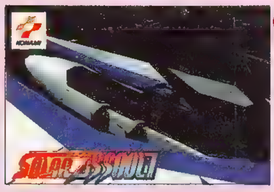
皆さん新年明けましておめでとうございます。今年はもうすぐベールを脱ぐ「3D対戦格闘PF573」を始め、ビッグタイトルが目白押し!! 乞うご期待。

58


59

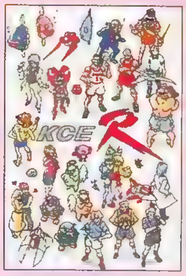

60


61

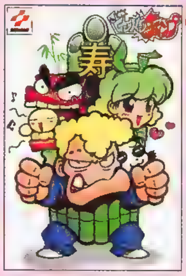

62


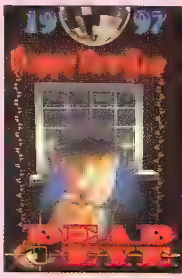
63


64


65


66


67


68


69


70


71


72

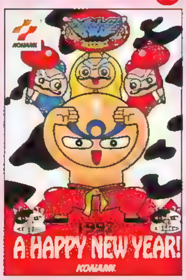

73

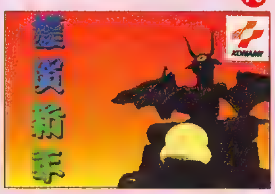

74


75


76


77


78


79


80


81


82


83


84


85

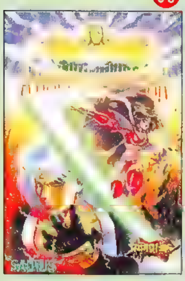

86

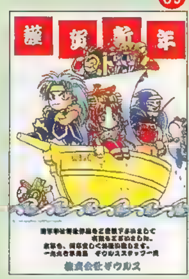

87


88


ザウルス

'96年は「神凰拳」、「ステークスウィナー2」と、ご好評ありがとうございました。'97年はどんなものが飛び出すやら、ぜひお楽しみに!!

90


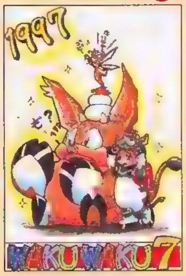
89


サン電子

新年明けましておめでとうございます。昨年は、「わくわく7」をお引き立てくださり誠にありがとうございました。本年も宜しくお願い致します。



96



97

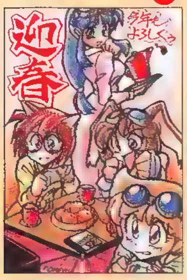

98



99



100



101

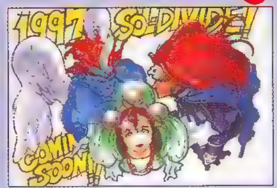
彩京

お年玉でサターン版「戦国ブレード」を買ってくれると嬉しい。隠しキャラにマリオンなんかも入ってて、とってもお得。新年が、あなたにとってよい年でありますように。



91


92



93



94



95

ジャレコ

明けましておめでとうございます。キャラの姉妹編ブランニュースターズ、スーパーGTも同チームが新作を開発中です。本年もよろしくお願いいたします。



102



103



104



105



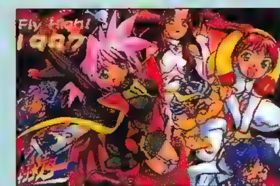
106



107



108



109


110


111


112

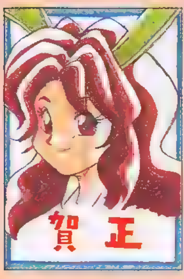

113

サミー工業

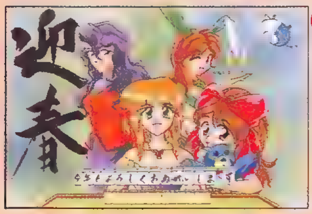
新年明けましておめでとうございます。昨年はビデオゲームではあまりぱっとしませんでしたが、今年は「麻雀ハイパーリアクション2」を皮切りにできるだけ頑張っていきたいと思いますので、皆さん見捨てないでね!



114



115

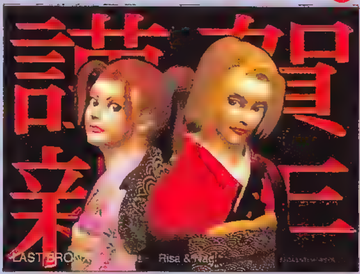


116

セガ

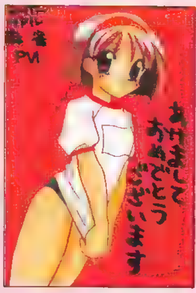
明けましておめでとうございます。'97年はアーケード、サターン共に、熱い新製品を開発していきますので、ご声援お願いします(AM2研の最新情報はhttp://www.sega.co.jp/AM2/で!)。

122

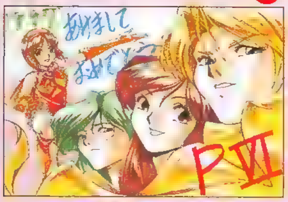

121


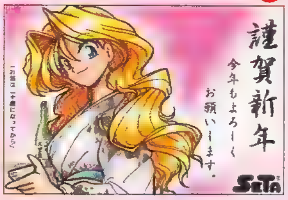
セタ

HAPPY NEW YEAR!昨年中はたくさんの応援ありがとう。今年はついにリアル麻雀10周年の年。PⅦも順調に制作中で〜す。お楽しみに!

118


117

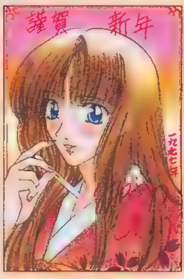

120


119


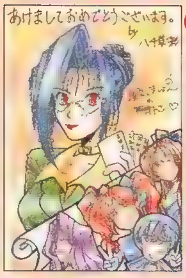
ビスコ

明けましておめでとうございます。今年も新作ソフトとがんばってリリースしていきますので、楽しみに待っていてください。

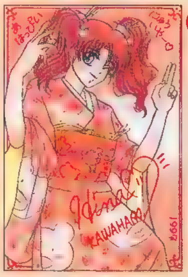
127


126


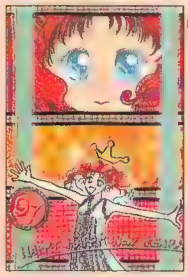
125


124


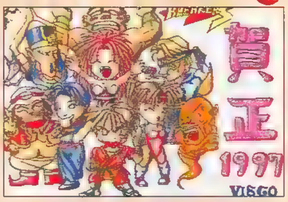
123


132


131

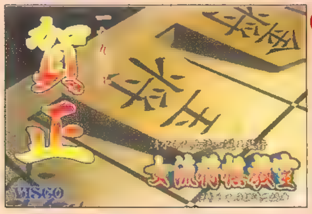

130


129


128


134


133


135


ナムコ

ナムコファンの皆さん、明けましておめでとうございます。今年はこれまで以上に、皆さんに楽しんでもらったり・熱くなれるゲームを気合を入れて開発していきますので期待してください。'97年はナムコ旋風が吹き荒れる!!ヨ・ロ・シ・ク

138


137

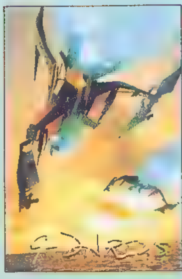

136


タイトー

明けましておめでとうございます。今年は、魚ゲームを中心に飛躍の年にしていきます。皆さんぜひ応援してくださいね。

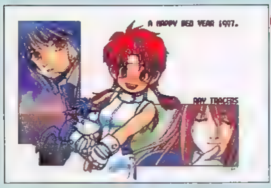
143


142


141


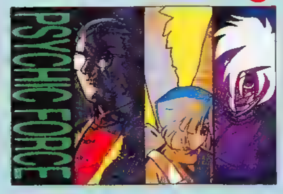
139


140

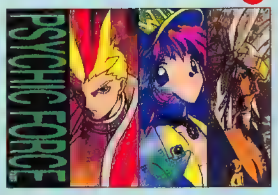

144


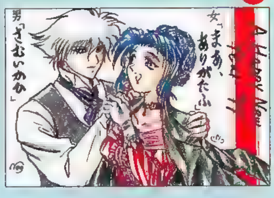
149


150


148


147


145


146


151


156


155

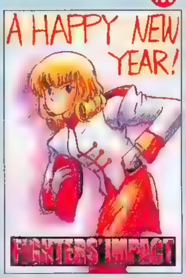

154

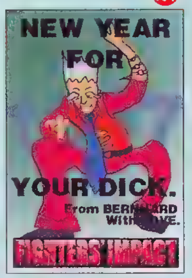

153

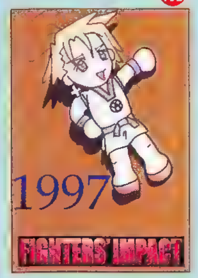

152


157


168

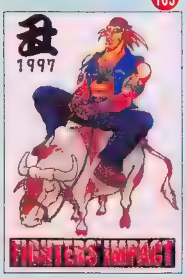

166


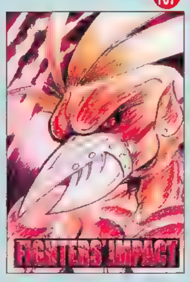
164


162


160

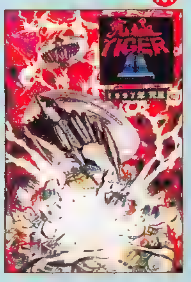

158


169


167


165


163

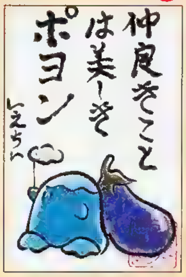

161


159


セイブ開発

明けましておめでとうございます。今年もセイブは一味違う、気合の入ったゲームを作っていきますので応援のほど、宜しくお願い申し上げます。

174

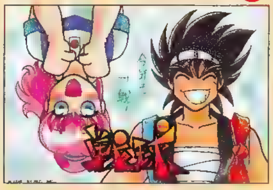

173


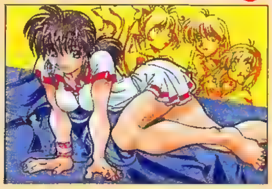
172


171


170


179


178


177


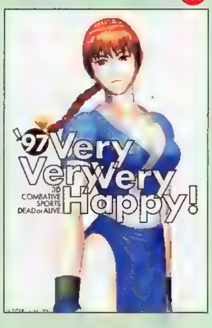
176


175


テクモ

新年明けましておめでとうございます。旧年中はテクモを応援してくれてどうもありがとう！今年も期待の新作続続登場予定のテクモをよろしく!!

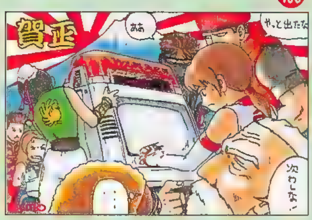
188


189


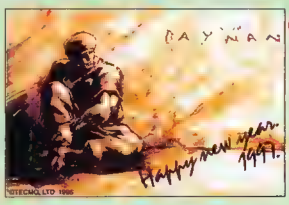
190


191


192


193


195


194


データイースト

1997年。今データイーストは考えます。心の底から"笑え""興奮し"そして"じっくり楽しめる"、そんなゲームを作りたいと！応援してください。

185


182


186


183


180


187


184


181

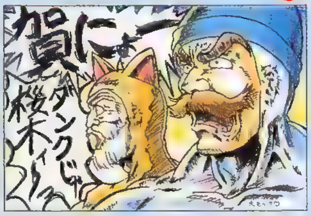

ビデオシステム

さあ、平成9年。丑年。ブルズ。バスケ。「3 on 3ダンクマッドネス」。得点争い。点数稼ぎ。シューティング。「ソニックウイングス リミテッド」。以上。

196


197

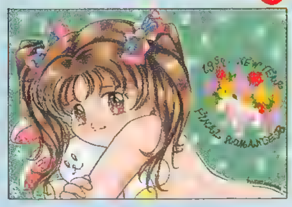

198


199


ミッチェル

明けましておめでとうございます。皆さんよい新年をお迎えですか?ゲーセンで「三刻志」を見かけたら、迷わずTRY!!

200


201


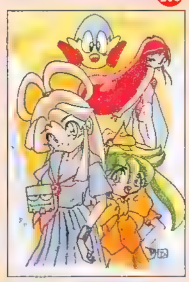
202


203


フウキ

明けましておめでとうございます！今年もバリバリの新作で皆さまの前に登場する予定です。一層の応援よろしくお願いします。

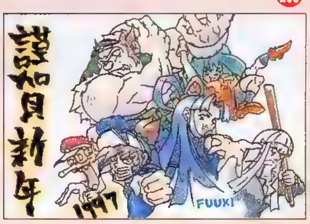
204


205


206


207


208


209


応募方法

ここまでに紹介したイラストすべて、しかも現物をプレゼントだ!当然ながら各1名なので、深慮遠謀の末に選んでくれたまい。

応募の方法は左の見本を参考にしてほしいが、一つ注意。ほしい年賀状の番号とリターンアドレスはきちんと書くこと。でないとせっかく抽選で選ばれてもボツになるぞ。

以上。あとは運気にまかせて初春の到来を待つのだ。

応募券（コピー不可）

↑これを切り取って送ってね

◀オモテ

101-□□

東京都千代田区
神田神保町1～26
(株)新声社
ゲーメスト編集部
「そんなこんなで'97年」
年賀状プレゼント係

◀ウラ

- ○キミの郵便番号、住所 名前、年齢、性別
- ○欲しい年賀状イラストの番号（1つだけ）
- ○何か一言（あれば）どうぞ

応募券（コピー不可）

↑しっかり貼ってね

しめきりは'97年1月31日(金)必着

新年あけまして
おめでとうございます
'97年もゲ屋をよろしく!

季節は寒〜い冬なのに、マルゲ屋はお正月から元気です。注目イベントや人気グッズが山盛り！ たくさんの中から、いくつか紹介しちゃいます。

【注目商品】

■'97マルゲ屋特製福袋　¥3,000（税込）
メルティオリジナルマフラー、トランプ、バッジ、そのほか総額1万円相当

■京、庵パーカー　各¥7,800（税込）

■雀々しましょテレカ（全5種）　各¥1,200

【注目景品】

■サクラ大戦ポスター

■Noëlポスター

■ときめきメモリアルプレート2

【注目イベント】

■仙台店1月18日（土）14：00〜
人気同人誌作家　今野紅子先生サイン会

※マルゲ屋は1月2日（木）から皆様のおいでをお待ちしております！



マルゲ屋全店年末スケジュール

12月29日（日）17：00まで（神保町本店のみ19：00まで）
12月30日（月）〜1月1日（水）はお休みさせていただきます。
1月2日（木）営業開始11：00〜17：00
1月3日（金）同上
1月4日（土）より通常営業　11：00〜19：00

人材募集

【勤務地】マルゲ屋神保町本店　※アルバイト募集
マルゲ屋神保町本店ゲームセンター　※社員募集
マルゲ屋大阪上六店　※アルバイト募集

【応　募】履歴書（写貼）と詳しい職歴書をお送りください。選考の上、面接日をご連絡します。※アルバイトの面接は現地で行います。

【送付先】株式会社マルゲ屋
〒101東京都千代田区神田神保町1-26
TEL03-3293-9069　担当／都築（つづき）まで

天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

ゲーメスト アイランドムック しあわせの国から 96年版 発売延期



いよーお、俺だ!新声社一ガッツと根性の足らねえ男・田渕健康だ(96年編集部調べ)。

今日はハッピーなみんなに悲しいお知らせをもって来たよ。

実はアイランドムック、またまた発売延期しちゃったんだテヘ(死)。

すっまーん!許してくれーい!…言い訳するよーで女々しいが、私が仕事してない訳じゃあねいぞ。会社の都合、つっこんだ事を言えば会社の陰謀でガーガガピピープペーガー(略)。

…そんなこんなで、延期記念としてMAN次郎サイン入り生ブロマイドを一名様にプレゼント。アイランド生プレ係まで送ってね。

——— と言う訳かどうかは秘密だけど、今度こそ本当に今春3月下旬に発売!いやマジで。もちろん、色々頑張って内容は大幅にパワーアップしているから、もうちょっち待ってね。



（岡山県　くりごはん by幻獣屋本舗さん）

『ゲームグッズオールカタログ』(仮)

キミだけのグッズをいただき!!



アーケード、コンシューマのゲームグッズをずら〜りと揃えてご紹介!また、取扱いショップ紹介やマンガによるわかりやすい通販説明が掲載されているから、グッズのことはこの一冊でノープロブレム!他にも、貴重・珍重!?お宝ゲームグッズの紹介など、これはやっぱり買い得だ!

それでお宝大募集

キミの持っている限定・復刻・絶版などなど、とにかく自分で『コレはお宝だァー』というゲームグッズを募集します!　グッズ写真(カラー・サービス判)に撮って、下記まで送ってください。写真の裏には、グッズ名・氏名・住所を必ず書いてね!　お宝の説明、熱い思いなんかも添えてくれるとgood。くれぐれも、実物を送ってこないように…。なお、写真は返却できませんのでご了承ください。

※締切りは97年1月末日消印有効。



【宛先】〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲームグッズオールカタログ「お宝はコレだ!」係

価格未定 '97年初旬発売予定

WARZARD





ギブンも大満足で



うきうき気分にゃ！

急募

ウォーザードムックアイランドの投稿は、
1月14日消印有効。残された時間は
あとわずか。みんなの応援待ってるゼ！

ゲーメストムック

ウォーザード

■価格未定■

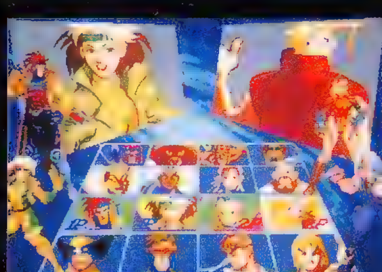
1997年2月発売決定！

幻想世界に紡がれる壮大な物語（ストーリー）…カプコンが放つ、
異色対戦格闘RPGをゲーメストが考察する。
CP SYSTEM Ⅲ第1弾の実力を窺える一冊になるだろう…



ゲーメストビデオVol.31
X-MEN VS.STREET FIGHTER
■価格5,800円■12月25日発売

ゲーメストムックが送る主力の攻略本
X-MEN VS.STREET FIGHTER
■定価1,480円
■12月下旬発売決定！



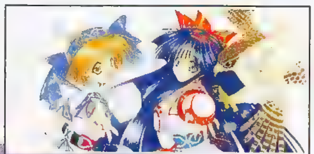
タッグバトル、エリアルレイヴ、
ヴァリアブルコンビネーション
などなど、様々なシステムと遊
びかた、攻略方法まで完全紹介！
ムックとビデオ、両方そろえて
極めろ！



史上最強のバーリー･トゥード対戦格闘！ -なんでもアリだ！-



七瀬 葵 グッズフェア開催!!



・大好評ナコ・リムテレカに続く
七瀬 葵先生描き下ろし
グッズ企画

・第一弾は一月末発売予定

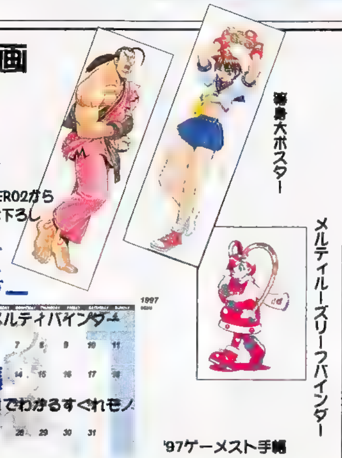
■羅刹ナコルルテレカ
■ナコリムマウスパッド
■SDナコルル／リムルルマグカップ

次号ゲーメストを見逃すな

乞う御期待

購入者には
特典付

感謝のお年玉企画 '97



1.等身大ポスター

ゲーメスト大賞受賞タイトルZERO2から
ダン又はさくらの中平先生描き下ろし
ポスターどちらか1点

2.メルティルーズリーフバインダー

吉崎観音先生描き下ろしメルティバインダー

3.'97ゲーメストオリジナル手帳

ゲーメストの発売日が一目でわかるすぐれモノ

怒涛の七千円以上級福袋!!

上の3点以外に
どんなのが入ってるかみんなにちょっとだけ…

限定版ときメモポスター、ゲームCD、エヴァグッズ、
ラングリマウスパッド、ときメモグッズ各種、
ゲーメストオリジナルテレカetc.

今では
手に入らない
レアグッズ
もりだくさん

'97福袋　3,500円
通販番号TP-13　送料：E

X-MEN VS ストリートファイター ビデオ



X-MEN VS S.F ビデオ
定価5800円　送料：H
通販番号：GV-31

雀々しましょ テレカ



雀々しましょ　琴乃テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：VS-08



雀々しましょ　ひなテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：VS-05



雀々しましょ　奈々テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：VS-06



雀々しましょ　香奈子テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：VS-07



雀々しましょ　彩テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：VS-09

GAMEST通信販売読者サービス部



京さま 庵サマ テレカ

大変お待たせしております。1月発売予定ですので今しばらくお待ち下さい。



KOF'96 庵　テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-164



KOF'96 京　テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-163

パーカー



KOF'96 京 パーカー
定価7800円　送料：E
通販番号：SS-165



KOF'96 庵 パーカー
定価7800円　送料：E
通販番号：SS-166



パーカーの表面には、図のようなKOF'96マークがワンポイントで入ります。

バーチャる ビデオ
各2884円送料E



通販番号：COVC4881



通販番号：COVC4879



通販番号：COVC4882

発売中
アキラ・ウルフ・葵

バーチャ3のビデオご購入の方、先着100名様に非売品ステッカープレゼント!



梅小路 葵
通販番号：COVC4878



通販番号：COVC4880

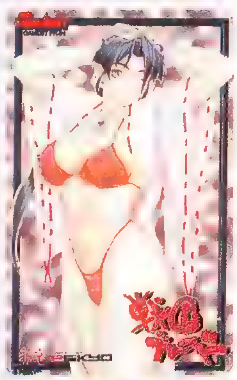


パイ・チェン
通販番号：COVC4883

1/21発売 テレカ 戦国ブレード
ジャッキー・カゲ・パイ



定価1200円　送料：A
通販番号：PK-05



定価1200円　送料：A
通販番号：PK-04

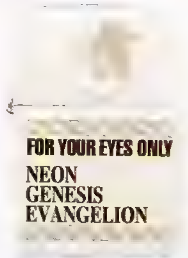
ZIPPO
※ジッポは20歳未満の方には販売できません。



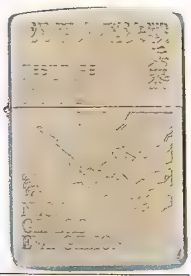
定価8240円　送料：E
通販番号：ZP-05



定価8240円　送料：E
通販番号：ZP-03



定価8240円　送料：E
通販番号：ZP-04



定価8240円　送料：E
通販番号：ZP-06



定価7210円　送料：E
通販番号：ZP-02



定価7210円　送料：E
通販番号：ZP-01

平成8年見納めむーちゃん＆ゲー太郎

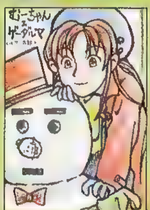
●神保町に越してきて3ヵ月。会社の近隣には以前の神田よりも飯屋が豊富に点在しているが、おいしいうどん屋が見あたらない。心当たりのある方はご一報を。



（栃木県　わがぴー君）
☆背景の色がきちんと印刷に出るかな？



（東京都　リトルオサキさん）
☆秋が過ぎ去ったとたんに、神保町近辺の自転車屋が軒並みスノボー&スキー屋に変わってしまい、けっこうブルーな俺。



（沖縄県　唐津茶留君）
☆現担当のひでに聞いたところ、「生卵使って自分で作るってのはどう？」だって。

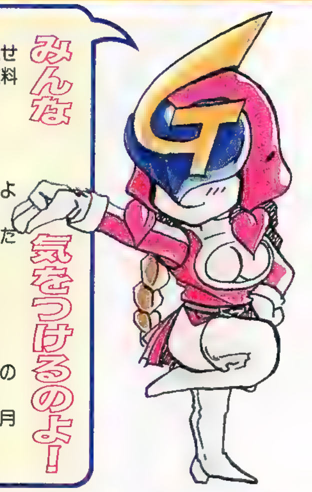
はい、今月はここまで。お葉書はこちらまで↓
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26　新声社ゲーメスト編集部
「むーちゃんコーナーまだあったよ」係まで。
投稿待ってまーす。



ときメモ ピンズセット セカンドシリーズ
定価7910円　送料：E
通販番号：KA-24



読サビでときメモグッズをお買い上げの方になんと抽選で100名に非売品ときメモバッジが当たる！



・お振り込みは電話で予約後にお願いします。電話で確認せずに振り込まれた場合、返金となります。その際の手数料はお客様のご負担になりますのでご了承ください。
・お届けは商品の発売日後になります。
・今回の「ときメモ」商品は代引きではございません。
・電話は非常にかかりにくくなっております。
・間違い電話が多くなっております。おかけ間違いのないようお願いいたします。
・限定品のため品切れになり次第、注文は締め切らせていただきます。
・受付開始日：'97／1／8（水）
受付時間：月～金曜、PM1～5時
※土日、祝日は受付いたしておりません。
電話番号：03-3293-9330
・12／30号掲載のときメモグッズも多少在庫がございますので御希望の方は電話にてご確認下さい。
・注文が殺到した場合一時的な品切れにより発送まで1カ月以上かかる場合がございます。



ときめき目覚まし時計
定価7004円　送料：G
通販番号：CP-041
発売：1997年1月27日



ときめきゲームセレクターAV
定価5974円　送料：E
通販番号：CP-036
発売：1997年1月下旬



システム手帳
定価7004円　送料：E
通販番号：CP-055
発売：1996年12月20日



詩織マウス＆マウスパッド
定価4635円　送料：E
通販番号：CP-033
発売日：1997年1月27日

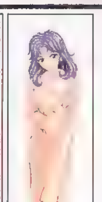


虹野マウス＆マウスパッド
定価4635円　送料：E
通販番号：CP-034
発売日：1997年1月27日

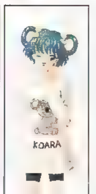
おやすみシーツ・片桐彩子
定価4635円　送料：E
通販番号：CP-042
発売：1997年1月27日



おやすみシーツ・如月未緒
定価4635円　送料：E
通販番号：CP-044
発売：1997年1月27日



おやすみシーツ・藤崎詩織
定価4635円　送料：E
通販番号：CP-046
発売：1997年1月27日



おやすみシーツ・早乙女優美
定価4635円　送料：E
通販番号：CP-048
発売：1997年1月27日



おやすみシーツ・古式ゆかり
定価4635円　送料：E
通販番号：CP-050
発売：1997年1月27日



おやすみシーツ・美樹原愛
定価4635円　送料：E
通販番号：CP-052
発売：1997年1月27日





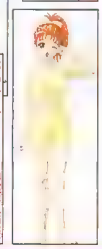
おやすみシーツ・朝日奈夕子
定価4635円　送料：E
通販番号：CP-043
発売：1997年1月27日



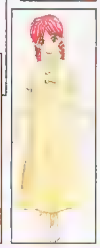
おやすみシーツ・鏡魅羅
定価4635円　送料：E
通販番号：CP-045
発売：1997年1月27日



おやすみシーツ・館林見晴
定価4635円　送料：E
通販番号：CP-047
発売：1997年1月27日



おやすみシーツ・紐緒結奈
定価4635円　送料：E
通販番号：CP-049
発売：1997年1月27日



おやすみシーツ・虹野沙希
定価4635円　送料：E
通販番号：CP-051
発売：1997年1月27日



おやすみシーツ・清川望
定価4635円　送料：E
通販番号：CP-053
発売：1997年1月27日

今号でお申し込みの場合発送は1月6日以降となります。

WARNING！12／28～1／5は読サビもお休みだ！

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料				
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円	
B	2個まで……100円	D	4個以上……400円	
B	3個以上……200円	E	何個でも……500円	
C	1個なら……200円	F	何個でも……800円	
C	2個以上……400円	G	単品発送……800円	
		H	何個でも……（サービス）無料	

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
例：デビロット様テレカ1枚……100円（A）
龍虎2おとめ～ずポスター1組（単品発送品）……800円（F）
ジャッキー革ジャン1着……500円（E）
極パロレポパ2冊……400円（C）
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

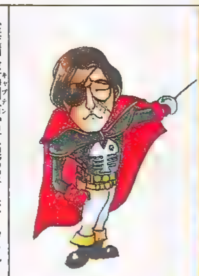
ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点
②ゲレンジャーテレカ：20点
③吉崎観音テレカ：20点
④システム手帳：30点
⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420　株式会社　新声社
お問い合わせ先:読者サービス部　☎:03-3293-9326（月～金:AM10:00～PM5:00）



（毒錆最高司令官支棍蛇牙鮫ロック）
毒錆の平和を守るため、陳謝陳謝のファイナルオーバードライヴ。相棒のエメラルダス大栗とともに自由経済の海を駆け巡れ！

かっぽれかっぽれ、大会結果は負け。そんだけ（ちょっとふてく気味）。さて今年のドクサビはどうだったでしょうか？ご満足いただけたでしょうか？感想があればぜひ送ってちょ。お待ちしてます。とりあえず新年おめでとう企画の福袋よろしくどーぞ。では新年もドクサビをかわいがってくださいね。と言いつつ読者のみなさんよいお年を。じゃあね！

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
00150－4－98420	千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名	株式会社　新声社 DSB 30

料金

特殊取扱

通信欄	商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
	※					

送料　　円

払込人住所氏名
（郵便番号　　住所・氏名はフリガナをふってください
※

（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	00150－4　　98420

通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

加入者名	株式会社新声社 DSB 30

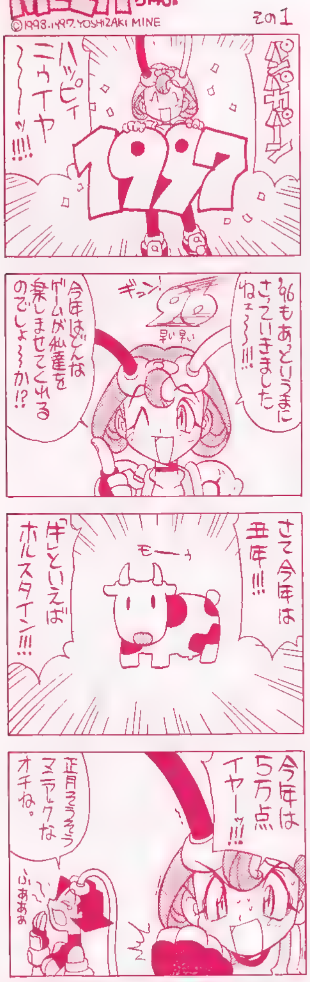
金額	千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　　円

受付局日附印

特殊取扱



ゲ屋瓦板

1997.1.30～2.15
瓦板第92号

あけましておめでとう！今年もゲ屋をよろしくね

皆様、新年あけましておめでとうございます！昨年中は大変お世話になりました。今年も一年間よろしくお願いします、ゲ屋のメルティでーす。なんかバラエティの司会みたくなっちゃった。そーそー、やっぱお正月ってはんてんにこたつでかくし芸大会…ってなつかしいノリー今月は一気に1カ月分一気にお見せしちゃいます！カウントーダウン！（誰かツっこんで…）

お正月は福袋でGO！97年版はこうだ！

毎年恒例、お正月の運だめし、福袋97を1月2日から各店限定数販売いたします。今回の目玉はこんなやつら！

■メルティロゴ入りマフラー
■メルティトランプ
■メルティ缶バッジ

の3本。もちろんこれはほんの基本仕様。どちらかっていうとこれ以外の賞品のウェイトのほうが重いのです。税込み3000円。縁起モノよ。もちろん基本の3アイテムは完全オリジナルです。

お正月プライズ情報局 教えてお姉さん

ここからは最新のプライズ情報をお知らせしまーす。まずすでにサクラ大戦のポスターが12月に入荷また1月には全点描き下ろしのノエルポスターも入荷！エヴァンゲリオンのガチャポンHGシリーズやストIIIのカードダスも入荷予定（こちらは販売）。またガチャ王には同級生パート3、SDエヴァンゲリオンなど目白押し！近頃のは出来がいいうえ生産量が少ないから、見つけたらあわててゲットね。鉄則よ。

年末年始営業時間のお知らせ

12月28日	通常営業
12月29日	東京店以外17：00閉店
12月30日	休日
12月31日	休日
1月1日	休日
1月2日	11：00～17：00
1月3日	11：00～17：00
1月4日	通常営業

1月のイベントスケジュール 月間イベントは下記参照

11日（土）	東　京	電脳戦機バーチャロン
	大　阪	がんばれギンくん
	名古屋	侍魂　天草降臨
	札　幌	わくわく7
	仙　台	わくわく7
12日（日）	東　京	わくわく7
	大　阪	デッド　オア　アライブ
	名古屋	デッド　オア　アライブ
	札　幌	バーチャファイター3
	仙　台	ウォーザード
15日	全　店	成人の日フェア 詳しくは各店まで
18日（土）	東　京	闘姫伝承
	大　阪	わくわく7
	名古屋	マーブルSH
	札　幌	ラストブロンクス
	仙　台	今野紅子さんサイン会
19日（日）	東　京	ウォーザード
	大　阪	ストリートファイターEX
	名古屋	ときめき対戦ばずるだま
	札　幌	侍魂　天草降臨
	仙　台	侍魂　天草降臨
25日（土）	東　京	デッド　オア　アライブ
	大　阪	デッド　オア　アライブ
	名古屋	デッド　オア　アライブ
	札　幌	SS版　ぷよぷよ通
	仙　合	わくわく7
26日（日）	東　京	月イベ決勝バウトSP
	大　阪	月イベ決勝ストEX
	名古屋	月イベ決勝デドアラ
	札　幌	月イベ決勝天草降臨
	仙　台	月イベ決勝わくわく7

新商品ラインナップ

（1/1～1/29 価格はすべて税込み）

CD

1月1日	5thシングル／金月真美 ▶キング￥1000　★★
	あなたのやり方で抱きしめて　丹下桜 ▶キング￥1000　★
	月刊ときめきメモリアルvol.6 ▶キング　￥2200　★★
1月18日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル ▶ポニー　￥1500　★★★
	ストリートファイターEX ▶ポニー　￥1500　★★
	ソニックウイングスSP ▶ポニー　￥1500　★
	NEOGEO DJステーション ▶ポニー　￥2500　★
	CROSS ROMANCE ▶ポニー　￥2500　★★
	お姉ちゃんといっしょ／井上喜久子 ▶ポニー　￥1200　☆
1月22日	金月真美のStory Telling ▶キング　￥2800　★★★★
	ときメモサウンドコレクション4 ▶キング￥3000　★★★
	ツインビーパラダイス3 VOL.8 ▶キング￥3000　★
	トゥルーラブストーリー ▶アンションズレコード￥2400　☆
1月24日	同級生ドラマCD① ▶KSS　￥3900　☆
1月29日	バトルアスリーテス大運動会 ▶パイオニアLDC　￥3000　☆
	レイストーム　ノイタンツMIX ▶ソニー　￥2500　★★★★★

コンシューマ

1月10日	レイストーム ▶PS　特価
1月14日	天外魔境　第四の黙示録 ▶SS　特価
春頃	マジックザギャザリン ▶PS&SS　未定

グッズ

1月27日	マウス&マウスパッド（詩織）
	マウス&マウスパッド（虹野） ▶コナミ　各￥4635　☆★
	ときめき目覚まし時計（詩織） ▶コナミ　￥7004　☆★★
	おやすみシーツ　藤崎詩織／虹野沙希／片桐彩子／如月未緒／古式ゆかり／美樹原　愛／清川　望／細緒結奈／朝日奈夕子／鏡　魅羅／早乙女優美／館林見晴 ▶コナミ　各￥4635　☆☆★

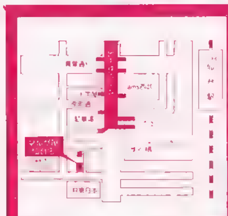
ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

なお、全店イベントは14時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

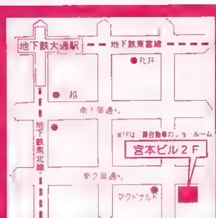
1/30 2/15号　ゲームイベント　優先券

ゲ屋仙台店　1月の定休日13日



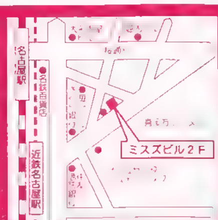
〒980仙台市青葉区中央4－8－13
仙台ホリビル
TEL 022－712－4787
営業時間　11：00～19：00

ゲ屋札幌店　1月の定休日13日



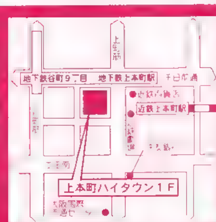
〒060札幌市中央区南二条西1－1宮本ビル2F
TEL 011－233－0238
営業時間　11：00～19：00

ゲ屋名古屋店　1月の定休日13日



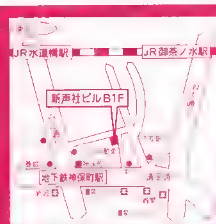
〒450名古屋市中村区名駅4－4－19
ミスズビル2F
TEL 052－583－2970
営業時間　11：00～19：00

ゲ屋大阪店　1月の定休日13日



〒543大阪市天王寺区上本町6－3－31－119うえほんまちハイタウン1F
TEL 06－775－9348
営業時間　11：00～19：00

ゲ屋東京店　1月の定休日13日



〒101東京都千代田区神田神保町1－28B1
TEL 03－3233－9325
営業時間　11：00～19：00

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 (株)新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

本と一緒に手紙を入れてくれる人がたまにいる。その中に、こんな手紙を読ませて時間を取らせてすいません、なんてよく書いてあるんだけど、僕としては手紙があるほうが嬉しい。そして付け加えるなら、そこから窺えるコーナーの意図への理解度は、掲載の判断を左右することもある。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちら宛の物も、2月15日発売号締め切りは1月6日、2月28日発売号締め切りは1月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「4月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど読者へのメッセージ（37文字以内）。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

OLIO 3

MLA Record発行音楽CD（12曲54分）。2000円の無記名小為替にて。

「一家のパパも美人のお姉さんも参加、あなたの好みの曲を見つけて下さい」

某社サウンド課有志によるオリジナルCD第3弾、英語、日本語、男性、女性ボーカル、インストなど、さまざまなジャンルの音楽が詰まっている。ゲームミュージックを担う人達に別の面から接してみよう。

（〒151 東京都渋谷区初台2-3-15-301 新田勝貴）

Godless heaven



ROSE BRAND発行B5判オフ56頁表紙3色。500円の無記名小為替+270円切手にて。

「ウォン×エミ+バーンとウェンディーの漫画と小説の本です」

ちょっと㋳入り気味だけど、極端に拒否反応のある人でなければ読めるシリアス本。なかなか熱いウォンと、一歩進んだエミリオが見られます。

（〒400 山梨県甲府市古上条町406-5 仲澤香織）

激闘サイキッカー スプーン曲げへの挑戦



サイキッカー集団ブラックノア発行B5判オフ40頁表紙カラー。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「大好きなサイキックフォースの本♡ということで、ちょっと調子に乗っちゃいました」

かわいらしい絵柄がウリ……だけど、ネタはそれにさほど寄ってはいないな。勢いのあるギャグを楽しめる本。

（〒815 福岡県福岡市南区高宮3丁目18-23 辰巳真由子）

どないやねん自分



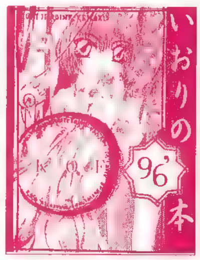
タコスミパンチスペシャル発行B5判オフ24頁。200円の無記名小為替+190円切手にて。

「2頭身のラスプロ本、オールキャラです」

トミー→♡リサなラブコメもあったりする、基本的には3~4頭身のショートギャグ本。コロコロとしたキャラが好きなラスプロファンは買い。

（〒335 埼玉県戸田市上戸田5-2-6-401 兼本淳子）

いおりの本



AGP調査+tkf発行B5判オフ36頁表紙カラー。400円の無記名小為替+240円切手にて。

「庵LOVE$^{\times 2}$2人でかきました」

かなり珍しいアレンジの庵本。オリジナル部分の説明不足が気になるが、表紙の庵（だよね）が気に入れば買い。

（〒755 山口県宇部市藤山区西平原洗心寮 川添真由美）

お散歩庭園



激突まぐろ発行A5判オフ28頁。400円分の無記名小為替+40円切手で。

「オールキャラの本になりました、読みやすく、ていねいな作りを目指しています」

4コマ13本+αな本。もう一つ突き抜けた部分がないのが弱点だが、確かに丁寧さや堅実な作りは行き届いている。

（〒792 愛媛県新居浜市宇高町3-13-16 西原啓子）

BLACK



KNIGHT-ELLAN発行A5判オフ68頁表紙カラー。500円の無記名小為替+240円切手にて。

「死の女神B・ワルキューレの生命に絡んだシリアス話の2本組です」

ブラックワルキューレの存在意義とキャラの魅力とが、しっかり描けている一冊。ワルキューレのファンならまず買って大丈夫。『死の女神』というテーマが琴線に触れる人も読んでみるのを薦める。

（〒567 大阪府茨木市星見町14-9 伏見友里）

ときめき



アップリケ発行B5判オフ36頁表紙カラー。650円分の無記名小為替+270円切手にて。

「ギャグとシリアスマンガが入ってます。ヨロシクね」

ギャグの方向性が、作品ごとにばらばらで、本全体を見ても、狙いがしぼれていないのが残念。とはいえ、表紙を見てよさそう、と思った人は、買って後悔しないレベル。

（〒273-01 千葉県鎌ケ谷市道野辺中央4-3-22 半沢方 アップリケ「ゲ」係）

バンザイ ～好きでよかった～



びんた屋発行B5判オフ92頁。900円の無記名小為替+310円切手にて。

「VF界に数少ない、晶×ジャッキーFANに読んでもらいたいです」

本人には内緒で、お嫁さんとして、自宅にジャキーを連れてきてしまう晶、というお話。かなりスイートな世界が繰り広げられている。18禁。

（〒132 東京都江戸川区松島4-13-12 橋間方VF係）

筋肉男本



ハンパ者団発行B5判オフ60頁表紙カラー。700円の無記名小為替+270円切手にて。

「えー、サクラ本です。さむいギャグとHの好きな方に」

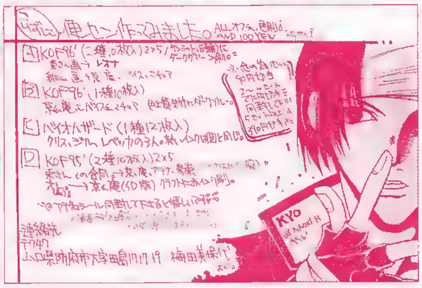
さくらを生贄に、けっこう非道なH話。寒さ込みで笑うギャグOKな人向き。けっこうキャラが描けててあなどれない。18歳未満購入禁止です。

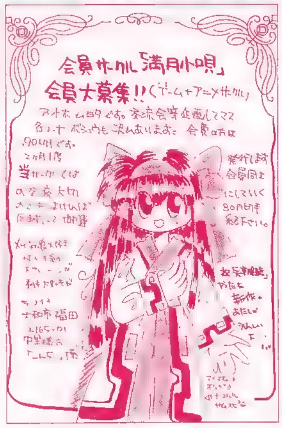
（〒134 東京都江戸川区江戸川5-10-30 阿部淳也）

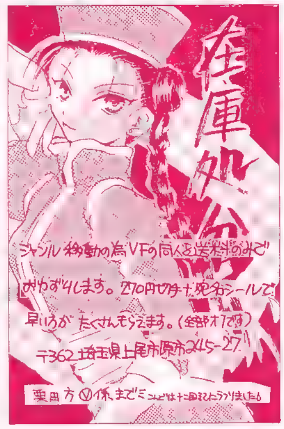
伝言板

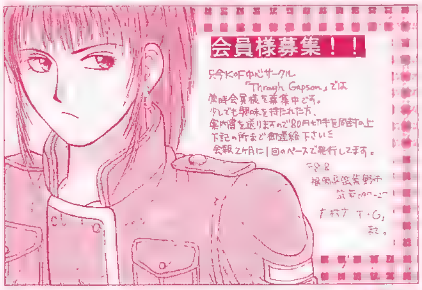
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ガレージキット、テープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。











◎カプコン レトロゲーム VGM アレンジ集合体

『CAPCOM FEELIN'』

—— ストII,ストゼロで 今や不動の地位を築いたカプコン。そんな華やかさとは一味違った、独特の「カプコンくささ」を漂よわせる(…であろう) カプコンONLYの レゲーVGMアレンジ集合体。

—— ストリートファイター世相世代へ向け、10年の歳月を経て カプコンレゲーVGMが 今よみがえる…

◎御一聴の方は ——

400円無記名小為替 + 270円切手 + 宛名カード …以上同封にて

〒988 宮城県 気仙沼市 内の脇2-145 中谷方 電遊音楽Co.まで









『VANISHING CHARACTER パズル』

出題　後村弘君（東京都）　監修　APAPA

J	A	F	A	I	O	A
I	F	K	R	F	N	I
K	L	A	H	K	S	H
C	Y	G	L	A	A	A
S	A	A	O	A	R	O
A	R	A	W	Y	R	I
A	J	P	K	H	U	N
E	U	T	E	S	I	L

〔例〕

```
  NS
MAMC
CIMAP
GEAOC
AONOK
KONAMI
```

```
MN
CA  C
GESAP
AOMOC
SEGA
```

```
 N  C
MA  AP
COMOC
NAMCO
CAPCOM
```

今回は、久々に投稿の問題だ。うれしいことに、いつも練った問題を送ってくれる後村弘君からの出題。お礼は何にしよう?

解き方

積み上げられた文字ブロックから、次のルールに従って、キャラ名を抜き取っていく問題です。

①図中、タテ、ヨコにたどり、キャラ表にあるキャラ名が読めたら抜き出すことができます。

②一度抜き出したキャラ名は、二度は抜き出せません。

③抜き取られたブロックの空間の上にブロックがあれば、落ちてきて埋めます。

そうしてなるべく多くのキャラ名を抜き取ってください。もちろん、抜き出したキャラの数の多い人から優先的に正解になります。

ということで、今回の解答として答えてもらうのは『その時抜き出せたキャラの数』と『最後に抜き出したキャラ名』の2点です。

解答ができたら、官製葉書の裏に解答を、住所、氏名、年齢、性別を表に書き込んで、1月16日必着で、〒101　東京都千代田区神田神保町1-1-26　㈱新声社　ゲーメスト編集部『バニシングキャラクター』パズル係あてに送ってください。

正解者の中から、竜騾虎視（りゅうじょうこし）を持つ5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。問題や、問題アイデアも募集してるのだ。それから、ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。それじゃ、想像力で解くのだっ!!

●キャラ表

- ・TAKAARASHI
- ・JEFFRY
- ・AKIRA
- ・JACKY
- ・SARAH
- ・KAGE
- ・LION
- ・SHUN
- ・WOLF
- ・AOI
- ・LAU
- ・PAI

当選者発表

前回の『結合』パズルの正答率は95%。まあ誤答の人ってのは、解けなかったけどカンでこーだって人たちでしたが。さて、正解者難易度アンケートはVH2%、H15%、N21%、E44%、VE18%、無回答0%と、ややノーマル寄りのイージーという結果。解けてみると分かるんだけど、実は黒マスのあるブロック3つが解答だったりするのだな。文字のことは考えず、ひたすら線をつなぐことだけを目指せば解ける、そんな問題でした。

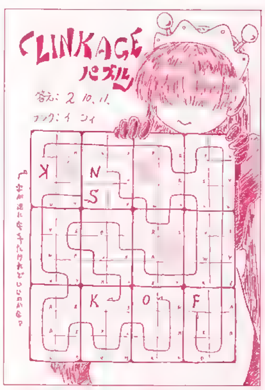
◎当選者◎

PN　M-iZki君（東京都）
PN　JGM君（大阪府）
PN　流星餓狼君（京都府）
飯山昌明君（兵庫県）
PN　はっとりすいぞうさん（福岡県）

以上5名。おめでと〜☆ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

本多龍次郎さん、住所&氏名はハガキの表、つまり切手を貼る面に書いてくださいな。M・Mさん、鉛筆描きのハガキは擦れて消えちゃうし、他の郵便物を汚したりもするのでやめましょう。どーしてもなら、定着剤を使って封書にして送りましょう。ますのすし君、手作業集計なんだから、県別の解答者数の統計なんてとってらんないよぉ。おりんぴあ君、これを機会にパズル常連の道に走るのだっ。テトリスの鬼君、君は常連に入ると思う、でも本名は覚えてなかったりするゴメン。金四郎君、あきらめちゃイカンよね。浅黄杏さん、その歳でトホーじゃこちらの立つ瀬なしよ。石坂司さん、みんない い本ですよ。AUTUMNさん、やっぱりティセですか。$F-N君、教習所のコースに猫! 命知らずな奴じゃのう。ってわけで今回はこれまで。ではまた次回のパズルコーナーで会いましょ〜。

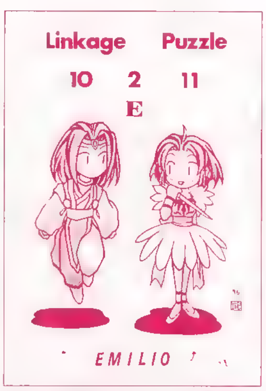
今月の残念賞



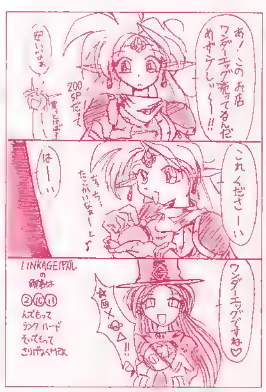
岩間一郎君（三重県）㊣
というわけで、これが正解のリンクパターンですぞ。ぐねぐね。



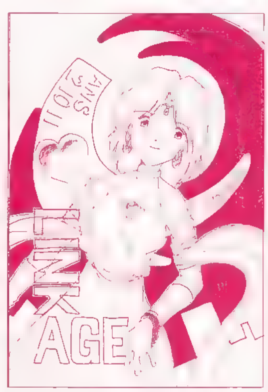
PN　S・REM君（大阪府）㊣
キャラ当てクイズその2。格闘ゲームで刀を振り回す彼女は誰?



PN　武術師さすけさん（福岡県）
㊣ではコスプレでやんすか。どっちのキャラも宙を舞うんだな。



PN　かきのたね君（愛知県）㊣
さりげなくないさりげなくない。しかも改造されてない気もする。

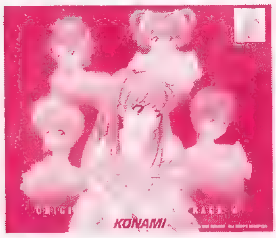


PN　Mr.Mt君（神奈川県）㊣
キャラ当てクイズ。主人公の行く先々に立ちはだかる彼女は誰?

今年もお世話になります！

WORKS THE MAN
DISC BOX

ときめきメモリアル オリジナル・ゲーム・サントラ2（初回限定ピクチャーCD）



1996年12月21日発売
キングレコード
CD：KICA-7734〜6（3枚組）
価格：￥4400（税込み）

昨年の10月に発売された、プレイステーション版のオリジナルゲームサントラの第2弾が発売された！今回のCDは、セガサターン版で「ときめきメモリアル〜forever with you〜」の曲を収録！あのメタルユーキが総指揮をし、サブゲームまで加えた全170曲を収録！さらに新収録ものとしてキャラクターイメージソングを2曲収録している。描き下ろしイラスト集、ブックレット付き！

月刊ときめきメモリアル No.6



1997年1月1日発売
キングレコード
CD：KICA-7716
価格：￥2200（税込み）

今回のこのドラマCDでは、朝日奈夕子編の最終回が収録されている。ということは…夕子の恋に決着が！イメージソングでは、藤崎詩織と早乙女優美が登場！バスルームトークは、古式ゆかり編！そしてなんと海外で収録した片桐彩子の「イングリッシュ英語」も登場！この他では、大好評のきらめき高校男子更衣室や実況スペシャルサンクスも収録！なんともハイテンションなCD！この冬は熱いぜ！

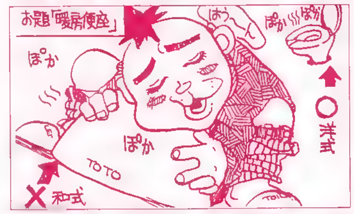
レイストーム〜ノイ・タンツミックス〜



1997年1月29日発売
ZUNTATAレコード
CD：ZTTL-0005
価格：￥2500（税込み）

ZUNTATAレコードの第2弾ですでに登場済みの「レイストーム」であるが、第5弾となるこのCDは、プレイステーション版のエクストラモードBGM「TANZ MIX」をさらに重低音をきかせて収録！アーケード版のものよりもさらにハードなアレンジ！なども含まれ、なんと全曲をフルアレンジバージョンで収録したものなのだ！さらにはダンサブルな音にこだわった別バージョンも収録！

今号の新作情報



ずるずる

冬本番！本物の雪の上でスキーができるシーズン到来！今年バリバリスキーをする予定！昨シーズンは1回しか行けなかったライターで行くスキーも今シーズンは3回行ければいいなあ。私の車以外、キャサ夫カー、がっちんカーの3台体制になるし！（もちスタッドレス仕様！）でもみんなのスケジュール、合うだろうか（かな〜り不安！）。

TOP10 11/15〜11/30㋕屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1位	1	203	レイストーム	TA	ZTTL-2	2500円
	2位	2	86	Bertemu 林原めぐみ	KR	KICS-590	3000円
	3位	3	74	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ドラマCD	PC	PCCB-230	2500円
	4位	4	63	月刊ときめきメモリアル 4	KR	KICA-7714	2200円
	5位	―	60	X-MEN VS STREET FIGHTER	VE	VICL-2176	2000円
	6位	7	54	バーチャファイター3	TE	TYCY-5522	2000円
	6位	5	54	サイキックフォース アーケードサントラ	TA	ZTTL-1	2500円
	8位	6	51	ラストブロンクス/東京番外地	PC	PCCG-95001	3000円
	9位	―	43	Catchy 金月真美	KR	KICA 7727	3000円
	9位	―	43	サイキックフォース オリジナルサントラ	TA	ZTTL-4	2500円
ビデオ BEST10	1位	1	421	レイストーム	SS	GV-30	5800円
	2位	2	48	サイキックフォース	SS	GV-28	5800円
	3位	3	33	バトルガレッガ	SS	COVC-4790	5800円
	4位	9	21	ラストブロンクス/東京番外地	CR	COVC-4728	4944円
	5位	6	19	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	PC	PCVP-11970	4800円
	5位	6	19	ストリートファイターZERO2	SS	GV-25	4800円
	7位	6	15	ストリートファイターZERO2 ライブ	SS	GV-26	5800円
	8位	10	12	リアルバウト餓狼伝説	SS	GV-24	4800円
	9位	4	9	バーチャロン	CR	COVC-4726	4944円
	9位	―	9	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	4800円

PC：ポニーキャニオン KR：キングレコード VE：ビクターエンタテインメント
SS：新声社 TE：東芝EMI RE：メディアレモラス TA：タイトー
CR：コロムビアレコード

CD&ビデオトップ10

◐CD編◑

強いですーレイストームー まだまだ1位をキープしそうな雰囲気だ！

以下を見ると、それほど順位は変化なしなのだが、新タイトルでくい込んだのはX-MEN vsストリートファイター。ちょっと弱いようだ。

年末商戦でいかに？

ビデオ編

CDとともにビデオでもトップをキープーかな〜り強いぞーこいつを抜くのは…。

再浮上したラストブロンクスもあれば、VGM賞を獲ったバーチャロンが落ちた。

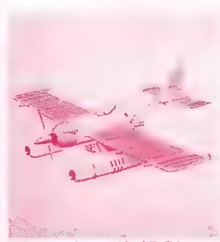
でもバーチャロンは受賞を受けてカムバックしてきそうだ！注目されるところー

今号のオススメタイトル

今年登場したゲームで、私がVGM賞を選ぶとしたら…やっぱり「バトルガレッガ」かなあ。これを手に入れるにはビデオを買わなければならない（ゴメンナサイー）。

とりあえず、手に入れるもので考えるとソレになるが、CD化されていないものでも私のオススメがある！

それはインディ500！これ、いいっス！とくに上級コースのがいい！でもCDになってな〜い！



バトルガレッガ（SS）

ナムコミュージアムの5が出るわけだが、家庭用といえどもその難しさに変わりはない。

その中で一番注目されるのは…やっぱりワルキューレの伝説かな。でもこれって古いゲームだよねえ。ゲーセンに行ってもないし、上手な人だって探せない。となればやはりビデオでしょう！

ちゃ〜んと出てます、このゲーム！これでプレイを完璧にしよう！



ワルキューレの伝説（KR）

今回のインフォメはどうだろう?'97年もインフォメではガンガンプレゼントしていくつもりなんで、皆もハガキを送ってくれ!!んじゃ。

97年大ブレイクの予感 イワトビペンギンロッキー

PRESENT

95年4月、TVCFでCFデビューした3DCGキャラクター「イワトビペンギンロッキー」を知ってるかい?知らないってえ人はちょっとアンテナ低いぞ。CGキャラクター特有のリアルな動きだけでなく、最近では〈クラブDJ編〉でサングラスをかけちゃったりして、おちゃめでちょっぴり不良な面もみせている魅力的なキャラクター。

実はロッキーはみんなが遊んでるゲーセンとも深い関わりがあるんだ。なぜかってえとクレーンゲーム用の景品として、96年ダントツの1番人気を獲得、一躍ゲーセンのアイドルとして躍り出たんだ。

そんなロッキーのホームページが開設された。その名も「イワトビペンギンクラブ」。ホームページ開設に合わせて、ファンクラブを運営するとともにキャラクターグッズの販売やイベントの開催もたくさん予定されているぞ。

まさに97年はイワトビペンギンイヤーとなりそうな勢いなんだけど、今回バンプレストさんのご厚意で特別15名様にイワトビペンギンマグカップ&おへんじピピピをプレゼント!どちらを希望か明記して編集部までハガキを送ってくれ。以上。

アクセス先

■URL http://www.iwatobipenguinclub.taito.tokyo.jp/



©POLYGON PICTURES

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

甘く魅せる声 速水奨ライブリポート

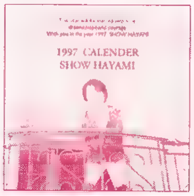
PRESENT

去る11月、東京の原宿ラフォーレにて行われた速水奨のライブ『REAL』のリポートとプレゼントのお知らせだ（カッコ内は速水さんからのコメント）。ステージは中央にアンモナイトが浮かぶ「皆の愛情で満たされた深海」をイメージ。「色々な曲を皆で歌いたい」ということで、今まで歌ってきた様々な曲が盛りだくさん。回ごとに曲が多少違うのは全回来てくれた人への考慮だとか（ECはアンコール曲）。どの曲にも男も惚れるカッコよさってのが満載。

1	THOUSAND LOVE
2	HEAT
3	Silhouette～君に贈る夜～（16日） SIGHER（17日昼） 真紅の傷跡（17日夜）
4	白夜
5	BRONZE 殉教
6	冗談きついよ・Le Seiya(ライブミックス)
7	渇愛 cathexis style
8	クラッシュ・ユア・ハート（16日） マジックの憂うつ（17日昼） 伝説の勇者～心はひとつ（17日夜）
9	LUCKY END
10	恋すれどせつなくて
11	SAME TIME ～時間の彼方で～
12	愛をあげたい
13	THE FOREST
14	FEELING IN MY BONES
15	光のラプソディー
E	Jesus christ love for you
C	Always Love For You 都会の影



「来られなかった人も次のライブにはぜひ来てくださいね」てなわけでプレゼントは'97カレンダー。希望者はインフォメ「REAL」係まで。しめ切りは1月27日必着。



これがCDサイズカレンダー。これを5名様に。

普通のボウリングにはもう飽きた「ネオジオボウル金沢八景」オープン！

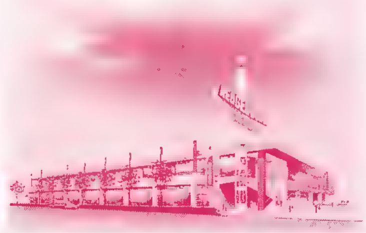
12月20日にOPENしたばかりのSNKが贈る新しいアミューズメントスペース。その名は「ネオジオボウル金沢八景」。

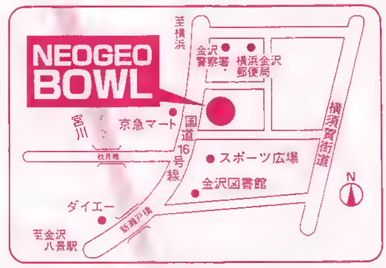
まず注目したいのが日本初上陸の「コズミックボウル」。これは暗闇のなかで蛍光色に光るボウルを投げて遊ぶ幻想的なボウリングだ。オ〜ッ、なんてふぁんたすてぃっく。いつもやり慣れているボウリングもまるで違うものに感じるからこれは不思議だ。

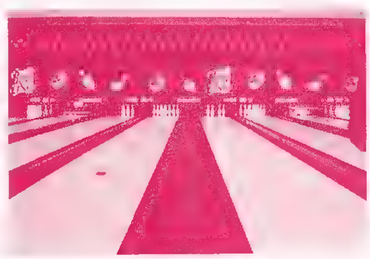
SNK直営だけあってこれだけで終わるはずはなく、世界で最も新しい体感マシン「MFX2000」や、テレビ朝日の人気番組「ウッチャンナンチャン炎のチャレンジャー」でお馴染みの「ウルトラ電流イライラ棒」など、エキサイティングなアトラクションが盛りだくさん。従来のボウリング場とは一味も二味も違うぞ！

友達や恋人とぜひ一度行ってみよう。

お問い合わせは、
☎045(781)3112


これが外観だ。




音と光のファンタジー。「コズミックボウル」。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

一押し PUSH

お年玉で買おう！カプコンぬいぐるみシリーズ

ZERO2のSS版、PS版も大好評で、ニューキャラさくらの人気も急上昇、リュウに憧れて一生懸命修業する健気な姿勢もさることながら、ときたまチラッと見えるブルマが男心をくすぐるんだよね。

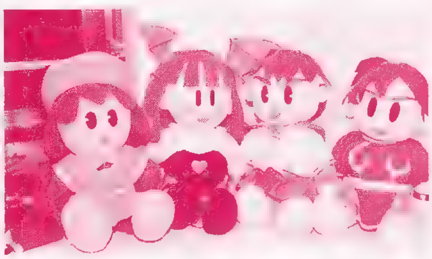
そんなさくらが、ぬいぐるみになって新登場したぞ。

今回ライトニングから、カプコンぬいぐるみシリーズ第1弾として発売されたキャラクターは全部で4種類。「レイレイ」「モリガン」「春麗」「さくら」といったカプコン格ゲーの華ともいえる女キャラたちが全長30センチのファニーなぬいぐるみに。

さくらはもちろんブルマ付きだし、モリガンの羽には針金が入っていて、自由に動かせることが可能。

こんなかわいいぬいぐるみが、自分の部屋の片隅にちょこんと座ってるなんて、想像しただけで楽しいじゃございませんか。

秋葉原メッセサンオー、ソフマップ、まんがの森他全国有名販売店にて販売中！


定価各5800円にて発売中！



まじ、スゲェ!!!
1997コミゲ-美・驚・快-発進

年末特別企画
中平正彦2本立て!!
『かりんお嬢様がんばる!』 そして…、自称さくらのライバルお金持ち!!
『さくらがんばる!』 世界へと旅立つサイキョー女子高生!!

ついにスタート
鷹岬 諒
『ザ・キング・オブ・ファイターズG（ギガ）』

入魂40P読切!!
カッコイイ野郎を描かせりゃ一番の正木秀尚が贈る
『ドグダム』 クールに決めるぜ!!

『ロマーリオの幸福』 天獅子悦也 『スペクトラルタワー』 日野慎之助

「ウォーザード」伊藤真美／「速攻生徒会」小川雅史／「ダブルハピネス」新名あき／「鉄拳DISTRUCTION」式田典史／「アースブレイカー」藤田文士／「CONTINUE?」ひさの瑠珈／「みんなはどう?」G=ヒコロウ／「ゲーパロ4コマグランプリ」

COMIC☆GAMEST 月刊コミックゲーメスト
2月号は ※いつもと発売日が違います。
12月27日(金)発売
定価490円

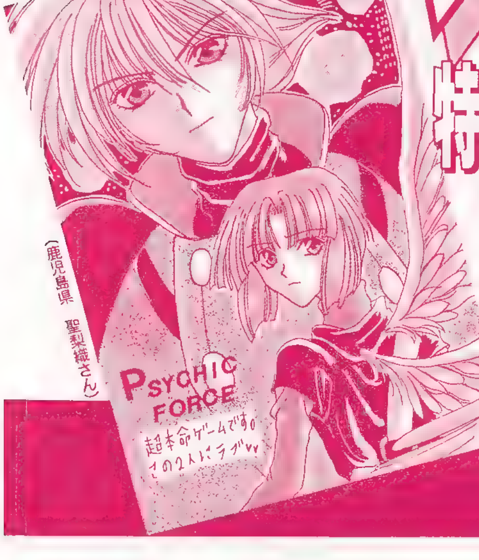
ワールドは投稿者（キミタチ）が創る!!

GAMEST WORLD ゲーメストワールド

特集「'96ゲームグラフィティ」

特集は「'96ゲームグラフィティ」です。ストZERO2、KOF'96、バーチャ3、サイキックフォース…など話題に事欠かなかった1年を、ゲーメストワールドが締めくくります!

Vol.14 好評発売中 AB判 540円



（鹿児島県 聖梨織さん）

ゲーメストワールドでは
常時投稿募集中!! 詳しくはゲーメストワールドを見てね。宛先は下記まで。

〒101 東京都千代田区神保町1-26
㈱新声社ゲーメストワールド「○○○」係
※○○○はコーナー名を書いてね

アニメイト直営長野店

12.28(SAT) OPEN!

サクラ大戦
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ストリートファイターZERO 2
などゲームキャラグッズ
続々登場！

! コミック！！在庫10万冊

! アニメキャラクターグッズ
人気キャラグッズ満載

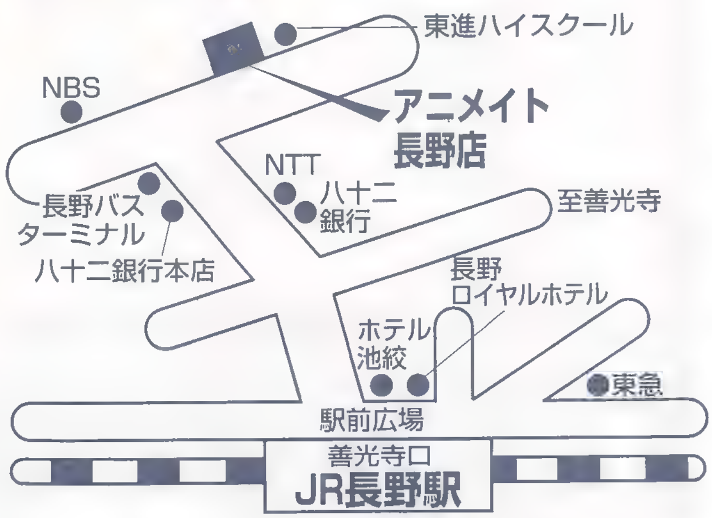
! CD&LD&ビデオ&CD-ROM
豊富な品揃え＆オリジナル特典

! 画材も充実
スクリーントーンも揃ってる！

! 人気サークルさんの同人誌もバッチリ

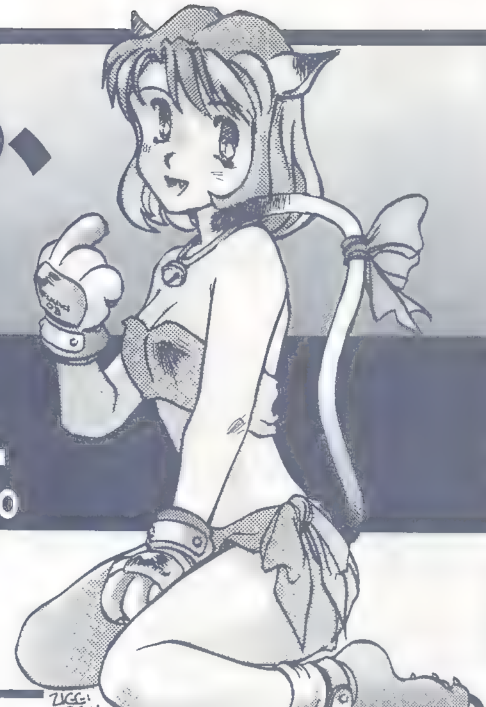
OPEN EVENT!

1. 12／28（土）・12／29（日）の2日間、お買い上げのお客様、先着200名様にプレゼントを差し上げます。
2. 12／28（土）～1／5（日）〈12/31、1/1は休み〉の7日間、セル画、テレホンカード（非売品）を展示、アンケートにお答えいただいたお客様に抽選にてプレゼント！
3. オープン記念 お楽しみ袋セール！5,000円から8,000円分の商品が1袋1,000円！
4. オープン記念プライスダウンセール Tシャツ、カードゲーム、ダストボックスなど大幅プライスダウンして販売！



長野市大字中御所岡田町
166-1　森ビル本館1F
TEL.026-225-0533

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね！



大型ゲーム機もあります。
価格・在庫はTELでお願いします。

タイトー・F-3ソフト
あっかんべーだー
エレベーターアクション
逆鱗弾
ダライアス外伝
パズルボブル2
バブルメモリーズ
ハットトリックヒーロー'95

カプコンCPSⅡソフト
X-MEX
スーパーストリートファイターⅡX
ストリートファイターZERO
ストリートファイターZERO2
ヴァンパイア
ヴァンパイアハンター
マーヴェルスーパーヒーローズ

ジャレコ・メガシステム32ソフト
ゲーム天国
テトリスプラス
P-47 ACES
エンジェルキッス（麻雀）
キララスター（麻雀）
スーチーパイⅡ（麻雀）

コナミ・システムGXソフト
極上パロディウス
沙羅曼蛇2
セクシーパロディウス
対戦ぱずるだま
ツインビーヤッホー
ときめきぱずるだま
すすめ対戦ぱずるだま

ライジング
バトルガレッガ

アルタ
バーチャボーリング

カプコン
クイズ殿様の野望2
クイズ＆ドラゴンズ

ナムコ
ゼビウス3D／G
ワールドスタジアム'95
ナムコクラシックコレクションVol1,Vol2

テクモ
エンジェルアイズ（ソフト）
でろーんでろでろ（ソフト）

タイトー
サイキックフォース

データイースト
マジカルドロップ
スカルファング

SNKネオジオソフト
リアルバウト餓狼伝説
パズルボブル
ダンクドリーム
ネオドリフトアウト
ステークスウィナー
オーバートップ
龍虎の拳外伝
パズルDEポン

●今月の超目玉●

カプコン
CPSII ソフトボード
大安売!!

11月5日AM11：00からの電話予約になります。
（それ以前の受付はできません。）

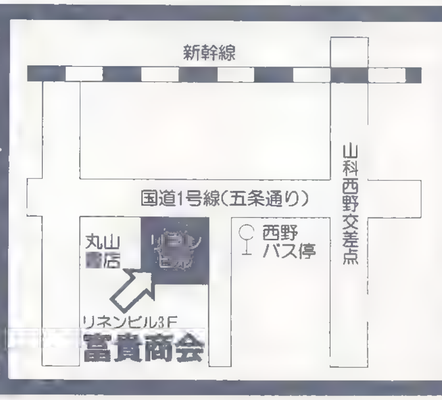
クイズ各種3,000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください！

大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。

営業時間 AM10:00～PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX.075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co.,Ltd.
〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル 3F



峡谷～暗礁宙域ステージ攻略

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

電光の「紫電」

3面 峡谷ステージ

3、4面照準パターン「紫電」

だんだんと追尾レーザーの威力のなさが実感できるようになるが、そこはパターンと気合で勝負しよう。

担当：MVP

早速攻略に入っていこう。まずは左ページのMAPを見てくれい。MAPには敵の出現順と機数（若干誤差あり）が書いてある。そしてこれをいくつかのエリアに区分けしたものだ。攻略はこのエリアごとにいくのでMAPを参照してもらうとありがたい。

A…中型機をきっちりと

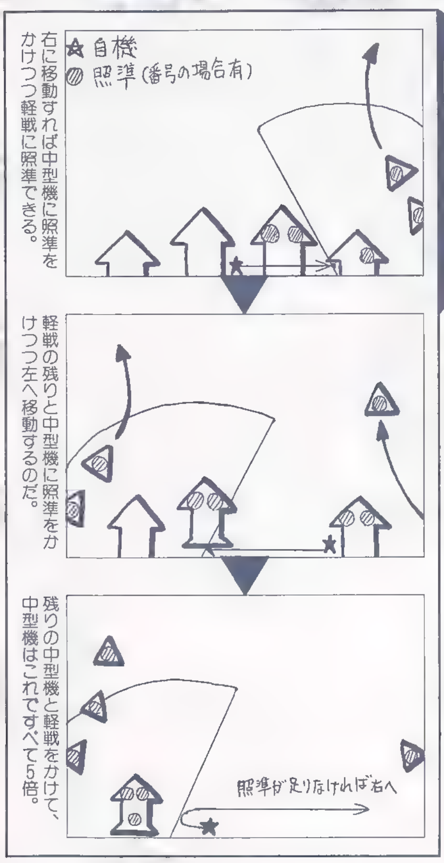
まずは左後方から軽戦闘機（以下〝軽戦〟）が5機くる。ウェブはBOU-RYUでOKでそのまま照準しよう。

照準したら今度は右に行く。すぐに右後方から同じように5機の軽戦が出現するので、これに2機照準しMAXにして発射。

残りの3機とまた左後方からくる5機のうち4機を照準して発射。このとき誘爆がどこかしらで起きているので、たいてい5機すべて破壊していることが多い。

このころ後方から中型戦闘機（以下〝中型機〟）が4機出現してくる。そして再び右に軽戦が出現。先ほどの位置から右に移動（レバーは右下）していくと、この中型機4機のうち2機に照準がかかるので、中型機と右の軽戦に照準してMAXになったら発射。

ここで軽戦が1～2機ぐらいと中型機が3機残る（右から2つ目の中型機は破壊される）。残りの軽戦と中型機、そして左に移動して左から2つ目の中型機に照準、これでだいたいMAXになるが、もしもMAXでないのなら左後方からまた軽戦がきているのでこれに照準して発射しよう。これで残る中型機は左端の1つのみ。



左後方からきている軽戦と中型機、そして右からくる軽戦に照準して発射。右からきた軽戦は何機か残ると思うのでこいつらはショットで倒してしまおう。これでAエリアは終了。

B…赤い全翼機[illegible]

低空から軽戦の3機編隊が3回くる。中央、左、右の順だ。

まずは中央の編隊を照準し、すぐに発射。次の編隊を照準し画面の上のほうに移動する。上に移動するとこの後出現する赤い全翼機（以下〝全翼機〟）に画面外で照準がかけられる。これでMAXになるので発射。

下に移動しつつ最後の編隊に照準して、出現してきた全翼機に照準する。そして発射。このとき、たいてい3機の軽戦のうちなぜか赤い1機だけ残りホーミングミサイルを撃ってくるので注意すること。迷わずショットで壊そう。

さて残った全翼機は5カ所照準して発射して倒そう。

C…流れるように

まずは画面中央やや右に位置しておく。ウェブを開いておき上空からくる3機の軽戦を照準する。そしてすぐに右上へ移動。すぐに小型飛行戦車（以下〝飛戦〟）がくるのでこれを4機照準する。少し右上に移動するだけで照準できるので、MAXになったらすぐ発射。

そうしたらウェブを開きつつ左へ移動。ときを同じくして左からも軽戦、飛戦が襲来している。これらに照準をかけるのだ。ただ、前の追尾レーザーがまだ敵を追尾中のことが多く、照準数がMAXでないのにウェブが閉じてしまうので、若干待って再びウェブが開きMAXまで照準してから発射しよう。

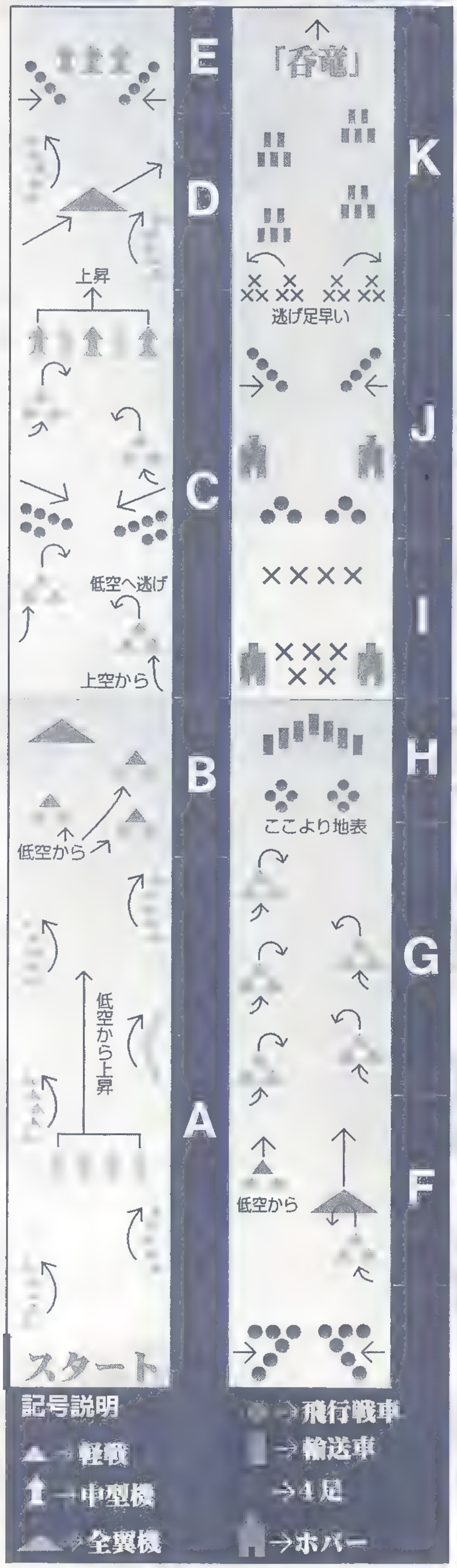
これでだいたい片づけられるが、1機残るときがある。これはすぐ後からくる6機の軽戦につなごう。

6機の軽戦は、すぐに始末しよう。そうしないと次にひびいてくる。なんだったら少しは無視してもかまわないくらい。

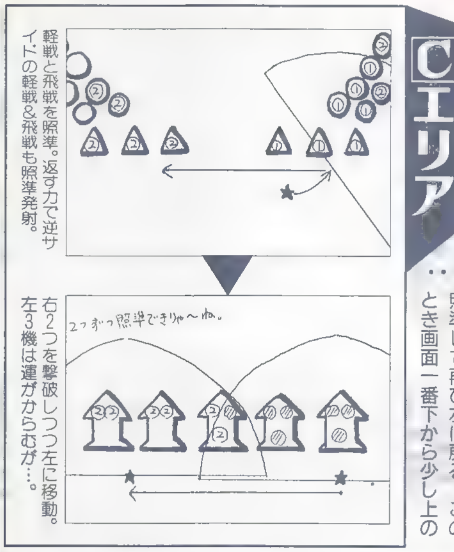
さてここからがC区間の重要ポイント。中型機5機編隊だ。

まず自分は右に位置しておく。中型機5機のうち、右2つをきちんと照準して左に移動しつつ発射。このとき真ん

STAGE3



Cエリア



軽戦と飛戦を照準。返す力で逆サイドの軽戦&飛戦も照準発射。

右2つを撃破しつつ左に移動。左3機は運がからむが…。

中の中型機に1つだけ照準がついていたはずだ。

左に行きつつ2回目のウェブが開いて中型機3機を照準してMAXになったらすぐ発射。このとき自分の位置は左から2つ目の中型機の下にいること。

うまくいけばこれですべて破壊できるが、運が悪いと左1機だけ残ってしまう。これはホーミングミサイルと一緒に破壊してしまおう。ここは必ずホーミングを撃たれるので必ずショットを撃っておくこと。

D…全翼機を[illegible]

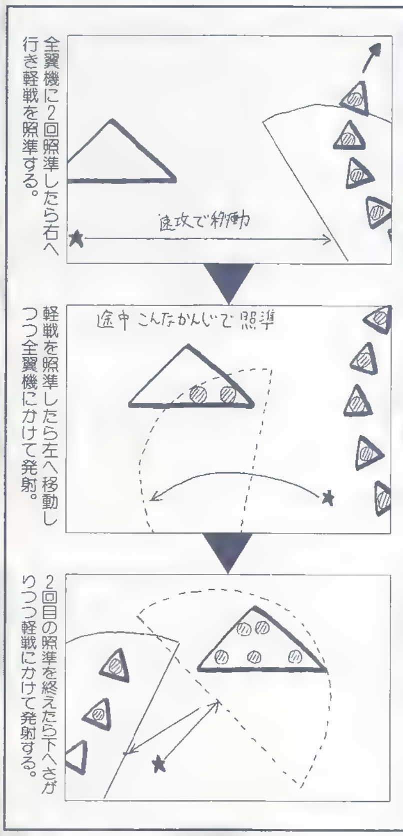
先ほどの5機の中型機を破壊したら、左端までいき下から少し上の位置でウエブを開いておく。ここから全翼機が出現するからだ。

まず5つの照準を開いたら(画面外)すぐに発射する。そしてその位置でまたウェブを開き、2つか3つ照準したらすぐに発射。

そして右へ移動する。このときになると右後方から軽戦がきているので、この5機に照準して再び左に戻る。このとき画面一番下から少し上のラインを移動すると、勝手に全翼機に照準できる。ここで発射しよう。

左に移動するのは中央やや左ぐらいまで。ここで弾をよけつつ(この動きならば弾が右方向に集中しているのでかなり楽)上へ移動して全翼機にきっちり5個照準して発射。そしてもう1度5個照準しよう。このころ左から軽戦が5機編隊でくるので、そのうち2機を下にさがりつつ照準してMAXになるので発射する。これで全翼機は5倍で壊せるのである。

Dエリア



全翼機に2回照準したら右へ行き軽戦を照準する。

軽戦を照準したら左へ移動しつつ全翼機にかけて発射。

2回目の照準を終えたら下へさがりつつ軽戦にかけて発射する。

残りの軽戦×3はショットで壊してしまおう。

E…飛戦はすぐに壊せ

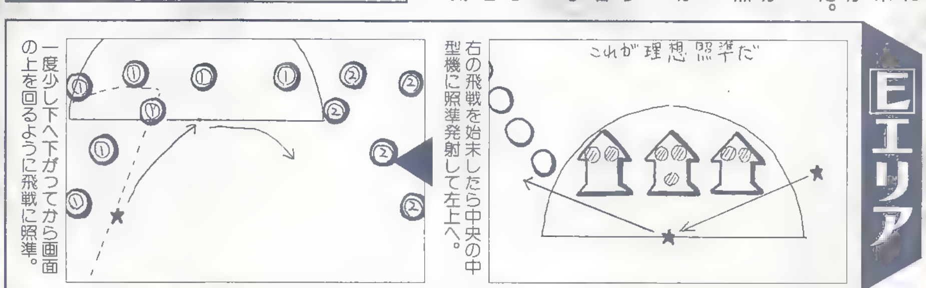
まずは中央右端に移動する。ここで右上から飛戦が出現するので(4機)、すぐに照準して発射してしまう。

そうしたら中央に移動。すぐに中央に3機の中型機が出現するので、照準がMAXになったらすぐに発射。このときうまくいけば3機とも破壊できる。もしも残ったとすればそれは左端の奴。これに照準しつつ左上から来ている飛戦×4に照準して発射してしまおう。発射したらすぐに下にさがりつつショットを撃つ。ホーミングミサイルを中型機が出してくる場合があるためだ。

画面上の敵を一掃したら、再び上に移動する。この後からくる飛戦6機編隊×2を照準しつつ移動できるからだ。上に移動しつつ6つ照準音がしたら今度は右へ移動する。右からくる飛戦6機編隊のうち1機を照準したら発射。右斜め下へ移動しつつ残りの5機を照準して発射。

Eエリアは行動を素早くしないと最後の飛戦6×2のところで押されてしまうので気をつけること。

Eエリア



右の飛戦を始末したら中央の中型機に照準発射して左上へ。

一度少し下へ下がってから画面の上を回るように飛戦に照準。

見切った！見極めた！
これぞ激勝攻略秘報告!!

F…[illegible]

右後方から軽戦3機編隊がくるのでこれを照準しておく。すぐに上から全翼機が出現するので、これに4つ照準して発射。
次に全翼機に照準する。このとき、5つ→2~3つと2回照準しておく。そしてボタン1回押してショットを少しあてるとベスト。これはダメージ調整のための行動である。
そうしたらウェブを開いて左に少しだけ動いておく。
左に低空から軽戦3機がくるのでこれを照準した後全翼機に照準しMAXになったら発射しよう。これでザコ、全翼機ともに5倍で倒せる。もしも失敗するようであれば、ダメージ調整のときのショットはやめておいて、5つ照準しておいて軽戦2機にかけて発射してしまってもいいだろう。4000点損するだけだ。

G…[illegible]

左、右、左、右、左と軽戦が3機編隊で5回くる。ここはきちんと7つずつ照準していって発射していけば問題ないだろう。残った1~2機はショットで壊そう。

H…粘るとヤバいぞ

雲が切れていよいよ地上だ。画面の上のほうに移動する。そうすると飛戦が出現してくるので照準しつつ下に下がってこよう。
ここの飛戦はいつまでも上のほうで照準しようとしていると体当たりをくらうので、MAXまで粘らずにある程度照準したらすぐに撃ってしまおう。

I…地獄の包囲網

飛戦を倒しきるころ、眼下に見える兵員輸送車に照準できるようになるので、7台きっちりと照準して発射。

ここはショットパワーが高ければ高いほど楽になるエリアで、できれば1段階パワーアップした状態があるといい。ボム稼ぎをやっている人はここに書いてあるパターンよりもホバー戦車(以下〝ホバー〟)に1回多く照準するのがいい。では1段階上げてあると仮定して攻略を進めよう。

まず画面中央一番上で待機。ホバーが左右からくるので画面外で照準してまず発射。再びウェブを展開し、少し左右に動き、ホバーを照準したらまた発射。そして左のホバーの下に移動しつつショットをバリバリ撃とう。真下まで下がりつつショットでホバーを破壊したら、すぐに連射しつつ右のホバーの真下まで移動する。このときホーミングミサイルを撃たれるのでショットはやめないこと。
右のホバーの下で連射して、少し時間がかかると思うが破壊したら、画面中央付近にうごめいて弾を撃っている4足戦闘車両（以下〝4足〟）を照準して発射してしまう。弾はきちんとよけること。

J…[illegible]OK

すぐに飛戦が6機くるので上のほうに移動して破壊してしまおう。
上のほうでウェブを展開していると、再びホバーが左右に出てくる。同じように画面外で照準発射。そうしたら右下に移動してショットで下までできたホバーに重なり連射する。ホバーは上に戻るときまで弾を撃たないので強気でいけば問題ない。
右のホバーを破壊したら左のホバーの弾をよけつつ照準して発射。再び照準し待ち、左右からくる飛戦4機×2に照準しMAXになったら発射する。残った2機の飛戦は照準してすぐに壊してしまおう。

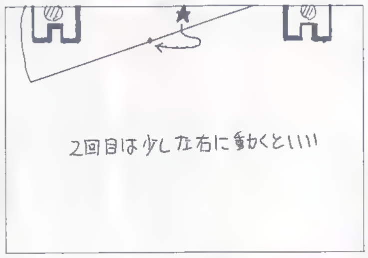
K…誘導をきっちりと

すぐに右に移動しておく。すると上から4足×12台がくるので右側の7台を照準しすぐに発射。そして左へ移動して残りの5台を照準して左上へ移動し、左上からくる兵員輸送車に2つ照準して発射。この後輸送車は右、左、右の順にくる。7つ照準して発射をしていこう。気をつけたいのは照準したら画面下を大きく回ってきちんと弾を誘導するということだ。

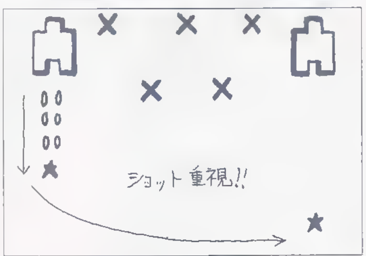
呑竜…[illegible]

基本は屠竜と一緒である。第1段階のうちに汎用腕と64㎜2連砲台を倒しておこう。第2段階のホーミングミサイルと48㎜ガトリング砲は紫電のウェブをうまく使えるよう図のような動きをするとよい。

Iエリア

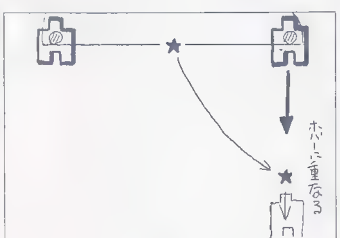


画面外でホバーを照準して発射。下にさがりつつもう1度。

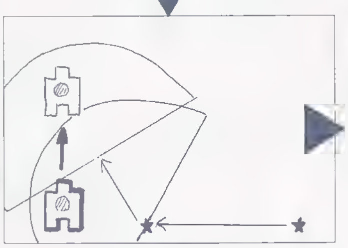


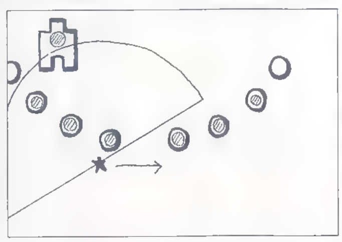
左のホバーの下でショットを使い破壊。そうしたら右へ行こう。

Jエリア

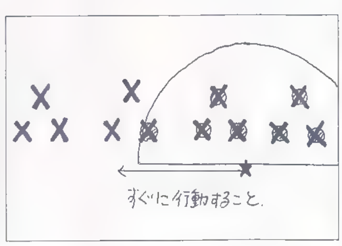


画面外で照準発射。ショットを撃ちつつホバーに重なろう。

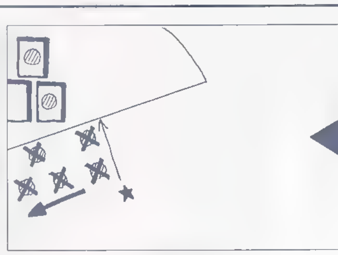

左のホバーに照準発射。上へ移動してもう1回照準。

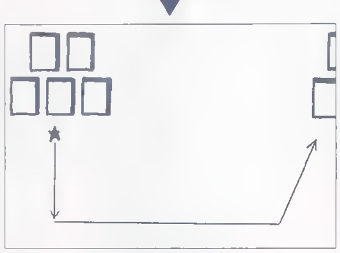

あとは左右からきた飛戦に照準してホバーを5倍で倒せばOK。

Kエリア



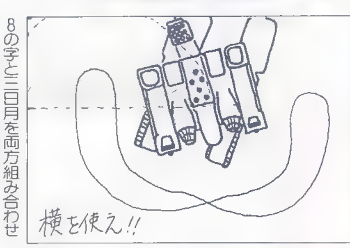
すぐに右に行き4足を照準して発射。今度は左へ。


左の5台の4足に照準し、左上からきた輸送車にかけて発射。


輸送車の弾は必ず下に誘導するようにしよう。

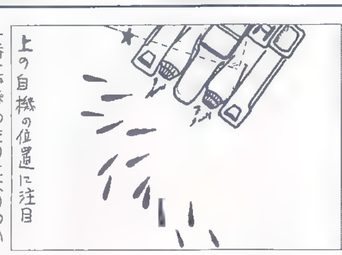
「呑竜」

対48㎜ガトリング砲



8の字と三日月を両方組み合わせたよけをする。横を使おう。

対ホーミングミサイル



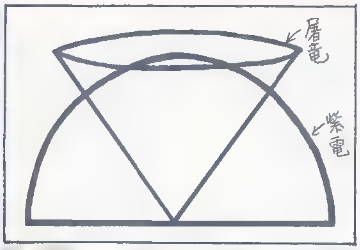
一番上でぴったりとはりついてガトリングをかわすとグー!!

4面 宇宙ステージ

だんだん敵の攻撃が激しくなってくるので、一度押されると切り返すのが非常にたいへんである。従ってなるべく画面の上のほうで先手を取っていきたい。そのために屠竜とはウェブの使い方を少し変えてみるといい。

A…横重視

まずは図を見てほしい。このように屠竜は上の方向をカバーしているが紫電は横が長いので、基本的にはこの横を使っていく。画面の上のほうで横で照準して弾を撃たせ、発射しつつ弾をよけながらまた反対側の上に行く。画面の上のほうで三日月よけをやる感じである。



B…きっちりと素早く

右上で待機しつつ画面外で照準音が聞こえたら発射。ここは重戦闘宇宙機（以下〝重戦〟）との戦いだ。右上から2機、次いで左上から2機くる。

右上の1機目は画面外で2回照準発射をする。画面に出てから1回。そして照準して少し待ち図のように動き後からくる重戦にかけて破壊しよう。このように重戦はきちんと3カ所照準すれば4回で壊せる。3回照準発射して4回目は次の重戦にかけて壊していくといいだろう。4機目の重戦は周りの隕石にかけよう。

C…怖けりゃ逃げろ

重戦5〜8機目は動き方を覚えても弾よけをしつつというものなので、押されたと思ったら素直に逃げてもいいだろう。目の前で照準するときに重戦の下で左右に動いて弾を振ってしまうのがいい。

右上で待機して5に3回照準して発射する。このとき重戦の弾をくらわないように。

4回目の照準をしたら下に移動。このときたいてい隕石に照準をくわれてしまうＭＡＸになったところで発射する。

そうしたらすぐ左に移動しつつ7の重戦に照準をかけて発射。そして7の重戦の左下あたりを小さく三日月よけの要領で動きつつあと2回きっちり照準発射をする。左下のほうにくることで、ある程度8の重戦の弾をスクロールで消せるので比較的楽に動ける。

4回目の照準を7にかけたら右に移動しつつＭＡＸになったところで発射。

今度は6に1回照準発射をして2回目の照準をかけたら左上に弧を描くように移動して8に照準をかけて発射。

そして後は8→6と照準をかけて発射。次は6→8。このように2つぃっぺんに照準をかけて発射するようにするといいだろう。

この後にDエリアに備えるため深追いは避けよう。

D…気合を入れるか否か

右上で待機しつつ11と10の重戦2つに照準発射をしてとりあえず逃げ道を確保する。あとは自信があれば壊しにいき、安全策なら逃げまくろう。

E…ビームの撃たせ方

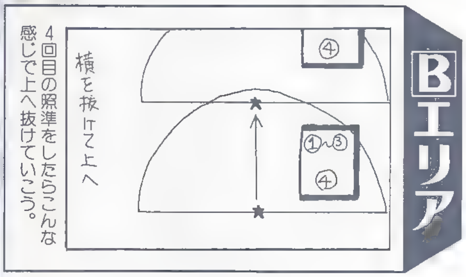
画面左上のほうで照準音がしたら発射。下にさがりつつもう1度発射しておく。

ビームザコが画面に出たらそのビームを下に撃たせてすぐに右に移動しつつ照準発射をくり返す。このときなるべく上のほうで移動すること。

右のビームザコの斜め下ぐらいまで思いきって移動してレーザーザコの弾を引きつけて再び左へ移動していく。

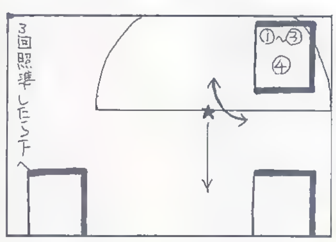
なるべく上のほうで移動すれば弾を引きつけやすいのだ。あとは左右に大きく動いていくだけだ。秋嵩はもうすぐそこだ。健闘を祈る。

Bエリア

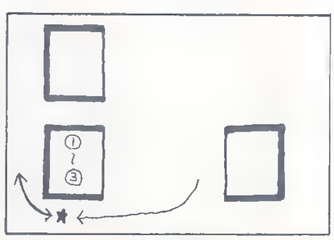


4回目の照準をしたらこんな感じで上へ抜けていこう。

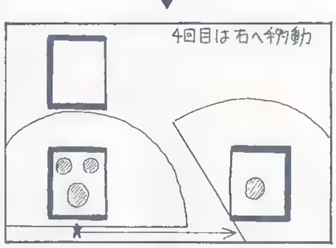
Cエリア



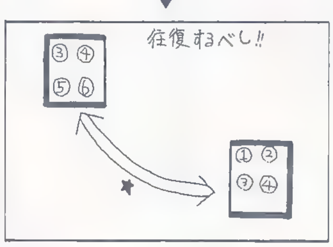
5の重戦に4回目の照準をかけたら下へ行こう。



そして左下へ行き7の重戦に3回照準する。

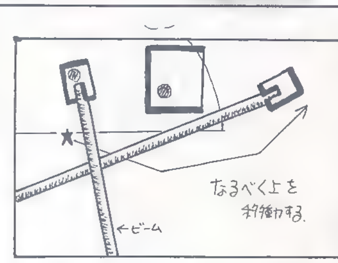


4回目は右へ移動しつつMAXになったところで発射。



6の重戦に1〜2回照準発射をしてあとは8との間を往復。

Eエリア



こんな感じにビームを撃たせて右へ移動。あせらずに。

STAGE4



蒼穹紅蓮隊エンディング特集

担当：VMT-RED

「屠竜」による基本攻略が前回で終わったので、エンディング特集をするぞ。

まぁ～このゲーム、ハードな攻略記事が続いたのでたまには息ぬきってことで。

そもそもこの蒼穹紅蓮隊というゲーム、その濃い設定が大きな魅力となっているのはご存じの通り。

エンディングでもその〝濃さ〟は爆発しており、このゲーム中で描かれた戦いの結末、登場人物の意外な未来などを知ることができる。

今回は、ゲーセンでクリアしてもジックリ見られない新聞記事の画面写真を載せてみた。この新聞記事は1～6面までの戦いが記事となって報道されている内容で、よく見ると面白いのだ。

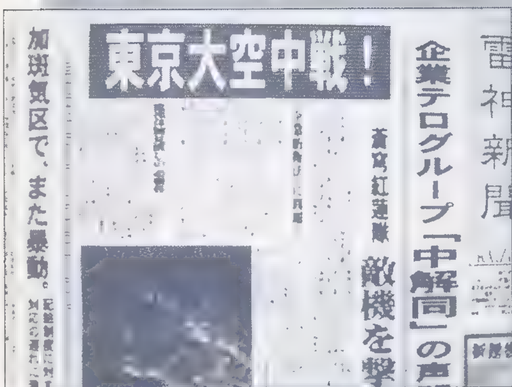
1面 東京上空ステージ

とりあえず新聞の名前が〝雷神新聞〟なのは軽いジャブといったところか。

1面の東京上空ステージ、ストーリー上では一連の事件の始まりである㈱尽星本社襲撃に関する内容のようだ。

新聞記事中の写真には1面の後半で2隻登場する巡洋艦が写っている。芸コマ…。

実はデモ画面もこの東京本社襲撃の様子を再現したものだったのだ。

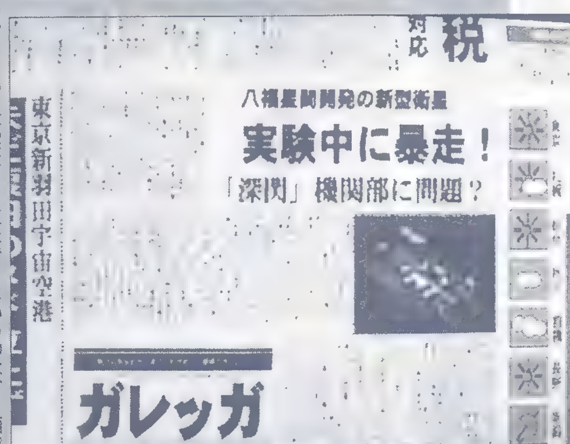


2面 軌道上ステージ

戦闘があったという事実は隠されているらしく、「深閃」がトラブルを起こし暴走した事になっている。

左端の見出しの「東京新羽田宇宙空港、未だ復旧のメド立たず」というのは、1面で「黒砦」登場時に爆撃された空港のことなのだろう。

左下の広告？のガレッガって一体どんな会社（あるいは商品）なんだろうか？ナゾだ。



3面 峡谷ステージ

これは3面の北米支社打ち上げ基地襲撃事件についてだ。「巨大格闘戦車「呑竜」も」という見出しが笑える。

気になるのが左上の4コママンガ。ライジングに問い合わせてみたところ、このマンガのタイトルは「やんわり君」で作者はジョージ山川という設定だそうだ。



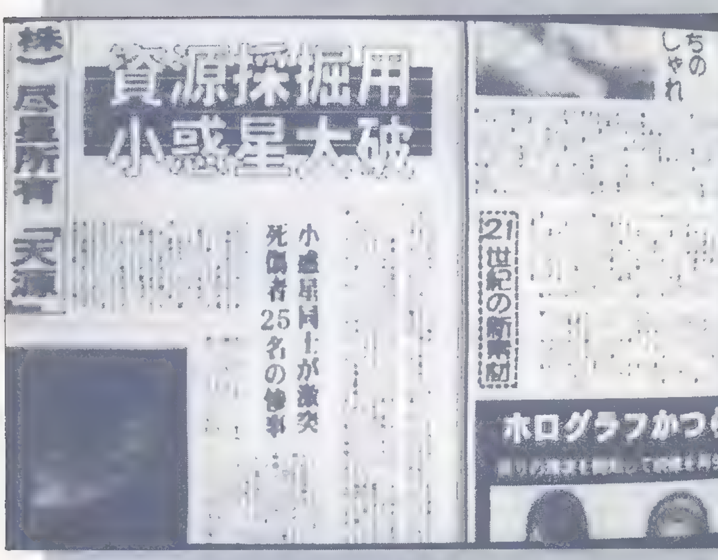
4面 暗礁空域ステージ

知ってのとおり、資源採掘用小惑星「天源」は「秋霜」によって破壊されたのだが、この新聞では小惑星同士がぶつかって起きた〝事故〟という報道をされている。情報操作されているようだ。

右のほうは〝21世紀の新素材、ホロクラフかつら〟についての記事らしい。

よく見ると「周りの環境を感知して映像を再生」となっている。ホログラフなのに風が吹くと髪型が乱れたり、プールに入ると濡れた髪の映像になるんだろうか？さすが2056年、すごい技術だ。

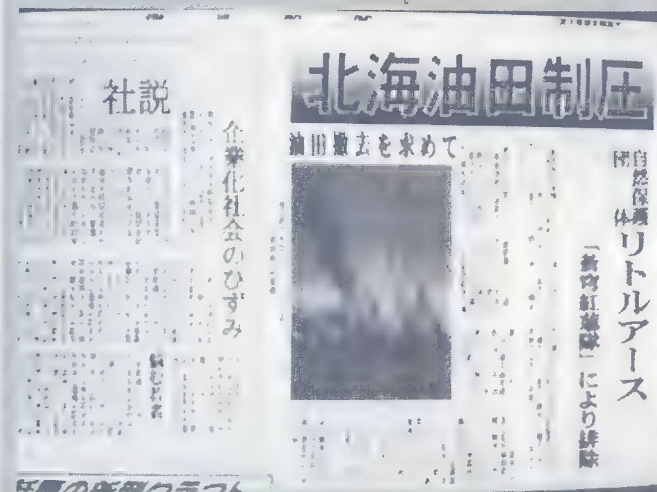
この記事のタイトルはおそらく「まちのおしゃれ」だと思われる。



5面 海上油田ステージ

もちろん油田を襲ったのが「自然保護団体リトルアース」というのは誤った報道。

ステージストーリーを読めば分かるとおり、㈱尽星はこの油田制圧が単なる自然保護団体のテロではないという判断をしている。にもかかわらずこのような報道がされているのは㈱尽星が真実を隠蔽しようとしているからであろう。



社説
企業化社会のひずみ
北海油田制圧
油田撤去を求めて
自然保護団体リトルアース
「蒼穹紅蓮隊」により排除

このエンディングをじっくり見ると、このゲームのストーリーは単純な勧善懲悪ものなんかではないことが分かるだろう。むしろ、巨大な企業の武力がまかり通っているドロドロした世界の物語だ。

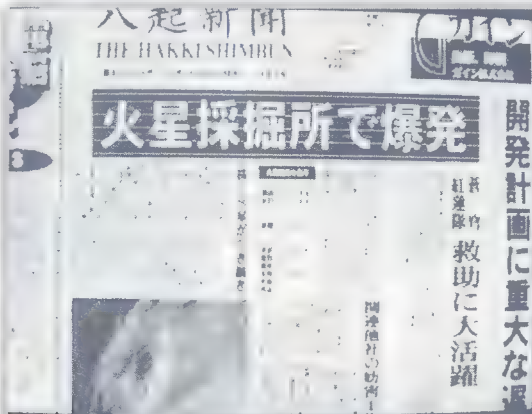
登場人物たちも当然、地球の平和を守るヒーローなんかでは決してなく、自分の会社の利益を追求するためならむしろ好戦的とさえ思える。

このあたりのある意味ダークな世界観がこのゲームの魅力に厚みを増していると感じるのは私だけではないハズ。

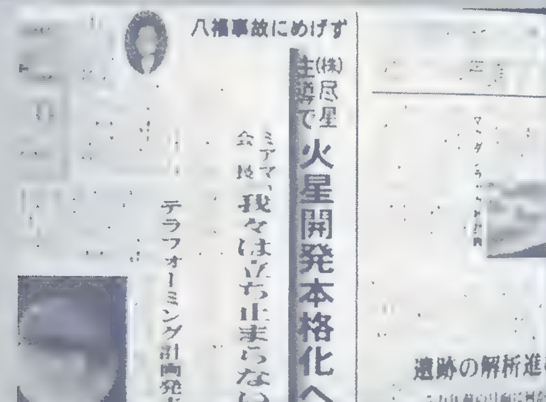
セガサターンへの移植も決定しているので、発売されたら家でジックリとエンディングを楽しんでみると良いだろう。今回はあえて載せなかった3人のパイロットたちのその後についても要チェックだ。

サターン版が出たら買うしかないぞ。

6面 火星ステージ



八起新聞
THE HAKKISHIMBUN
火星採掘所で爆発
開発計画に重大な遅
蒼穹紅蓮隊 救助に大活躍



八福事故にめげず
(株)尽星主導で火星開発本格化へ
ミテマ会長「我々は立ち止まらない」
テラフォーミング計画発表
遺跡の解析進む

決定的なこの記事。思いっきり真実と違う報道がされている。

あれだけの破壊と殺戮をしたにもかかわらず、この報道では「蒼穹紅蓮隊、救出に大活躍」などという見出しがでかでかと載っている！まるっきり事実と逆である。

う〜ん、この時代のジャーナリズムが弱いのか、㈱尽星の力が強くて証拠隠滅やジャーナリズムへ圧力をかけたりして情報操作をしているのか分からないがメチャクチャだ（ま、現実の社会もそうなのかもしれないが）。

結局、蒼穹紅蓮隊による火星基地攻撃が功を奏し、ライバル企業であった八福星間開発公司は解体され、火星開発は㈱尽星を中心として進められることとなったようだ。

しっかり水面をグリップしてタイムアップだ!

スタンダードコース編

AQUA JET™

身体全体でプレイするこのゲームの難しいところは、細かいコントロール。その難しいところを楽にするのが上達への一歩となる！

担当：ずるずる(爆)

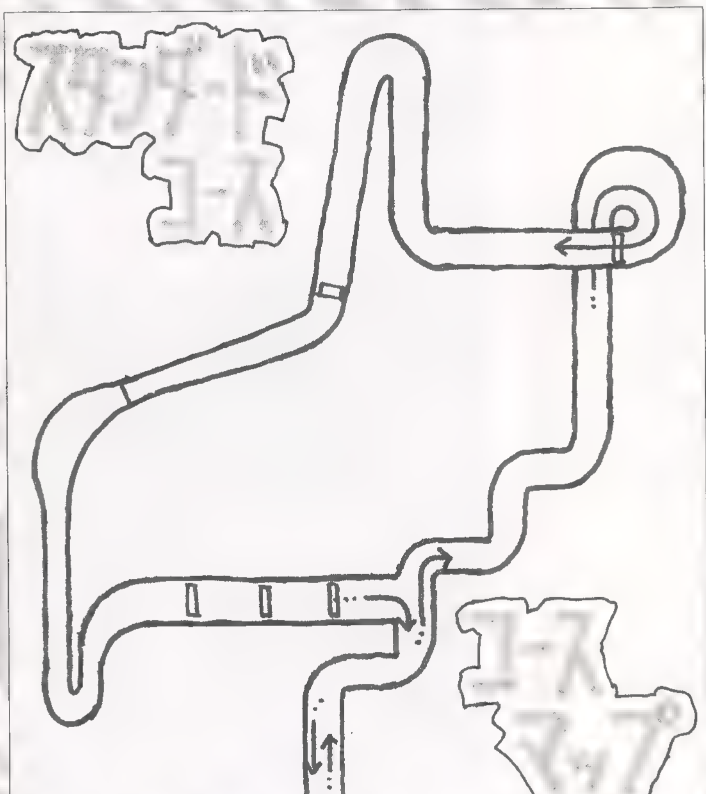
550ccのマシンで走る! スタンダードコース

倒し込むことよりも短い距離を走ることに徹するぞ!

レースゲームであるからして、求めるものはやはりタイムー速く走ること、そしてタイムを縮めることに命を削る。

このゲーム、「アクアジェット」でもそれは同じ。

どうすれば速く走れるのか、それを解決すべく、攻略を進めていきたい。今回はスタンダードコースだ！



スタンダードコースを選ぶと、コースがやさしいことに加えて、乗るマシンが550ccのものになる。

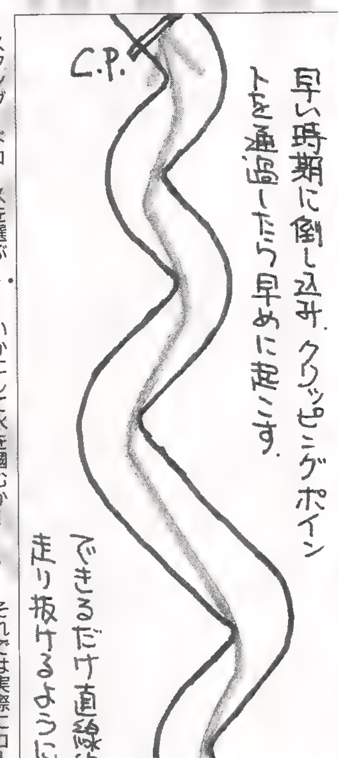
その550ccのマシンで走るわけだが、走る上で、一番気を使う点を確認すると、水上を走っているので、陸上のレースもの、クルマなどのように、アスファルト等の上で走るものと比べるとかなりグリップ力が落ちる。これを理解しておくことが重要！

いかにして水を掴むかー　うーんと悩んでしまうかもしれないが、難しく考えることはせず、グリップが悪いなら悪いなりに、その中で速く走れる方法を探せばいい。

グリップが悪いなら、早くから曲がれる体勢を作り、ふくらまないようにすればいい。

要は、ライン弧を大きくすればいいのだー！

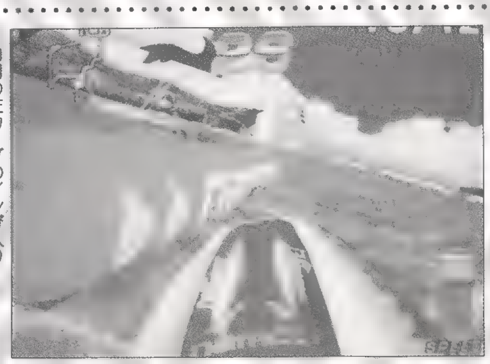
それがわかれば、あとは実践あるのみ！



それでは実際にコースに入ってみよう。

スタートからだが、スタートは、アクセルレバーをいっぱいまで引いて待ち、GOサインでスタート！

スタート後、ほんの少しマシンを右へ倒し、右へ。

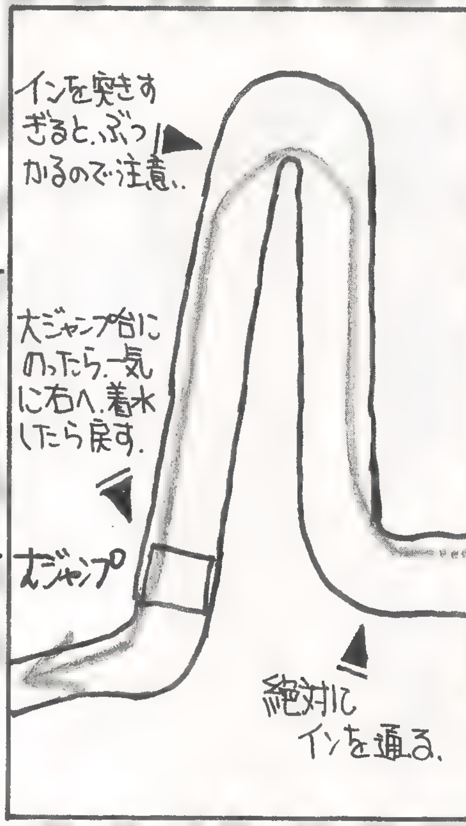


2コ目の左カーブのインが入りにくい。早く切り返せ！

前を走るライバルの間を抜け、1コ目の右カーブへ。

カーブへの入り方は、先ほど書いた通りで、グリップ力を最大限に生かしていくため、早くから切り込むことでインへ入っていく。ただその切り込み方は、急でなくていい。

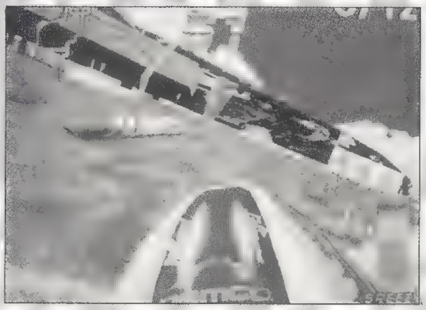
そんなことを考えつつ、1コ目のチェックポイントまで走り抜けていく（図超参照）。



チェックポイントを通過すると大波地帯へ。

ここへ入るときの注意であるが、手前の左カーブをできるだけ早く曲がり切って、1つ目の大波に乗る前に直進状態にするように！

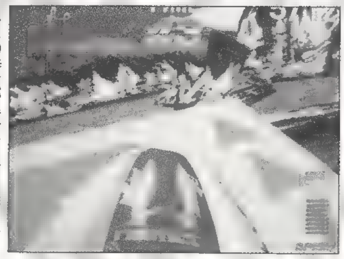
その直進するときのラインは、中央よりも右寄りにする。これで次の準備がOKになる。



Uターン曲がり中。早く曲がりすぎるとぶつかる！

大波地帯を真っすぐ走り、270度ターンへ！

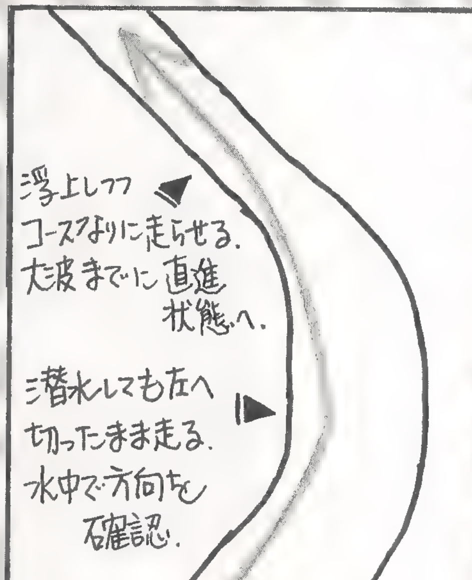
すでに右寄りのところにいるので、そこから270度ターンへ進入していく。スピードは…全開のままだ！



ここの時点で横にさせておく。着水したら大急ぎで戻す！

270度ターンの曲がり方だが、少しインを空けたところから一気に右へ倒して進入していく。倒し込むタイミングは、カーブが始まる少し手前。これにより少しでもふくらむことを抑える。ただ100ccのマシンとは違い、インをキープするのは容易なので、インに入りすぎることがないように、微妙にコントロールできるようにすること。

問題は出口。インをキープしようとするあまり、曲がりすぎてジャンプができなくなるので、マシンが直進状態に直るまでのラグを考えて、早くからマシンを起こすようにする。そしてジャンプへ！



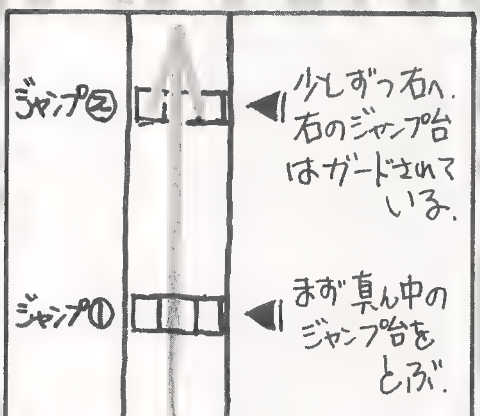
早めに直進状態にできればジャンプは問題ない。だが、そのときのラインは右寄り。

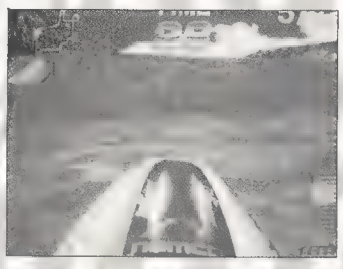
これでジャンプし、着水時でアームを上げて潜らないようにさせ、次の右カーブへ向かう。

右カーブ、そしてその先の左Uターンだが、このゲームでの基本、早めに切り込むことで、ふくらむのを抑えていく。でも早すぎるとインの壁にぶつかるぞ！

Uターンをすぎると大ジャンプへ。

大ジャンプは、かなり右寄りから入り、ジャンプ台上で思いきり右へ倒し、とび出す前に横向きにしておく。





大波地帯へ。すでに直進状態なので何も怖くない！

これでとぶと、着水時に右向きにセットされ、インからふくらむことなく立ち上がることができる。着水時には、マシンを起こし終えておく。

しばらくストレートを走る。ストレートの先に滝がある。

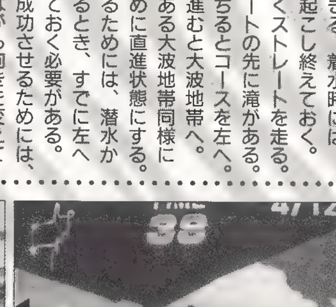
滝を落ちるとコースを左へ。そのまま進むと大波地帯へ。

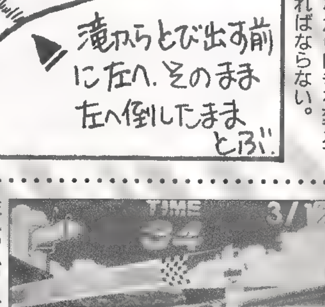
前半にある大波地帯同様にここも早めに直進状態にする。

そうするためには、潜水から浮上するとき、すでに左へ向き切っておく必要がある。

これを成功させるためには、滝を落ちながら向きを変えていかなければならない。

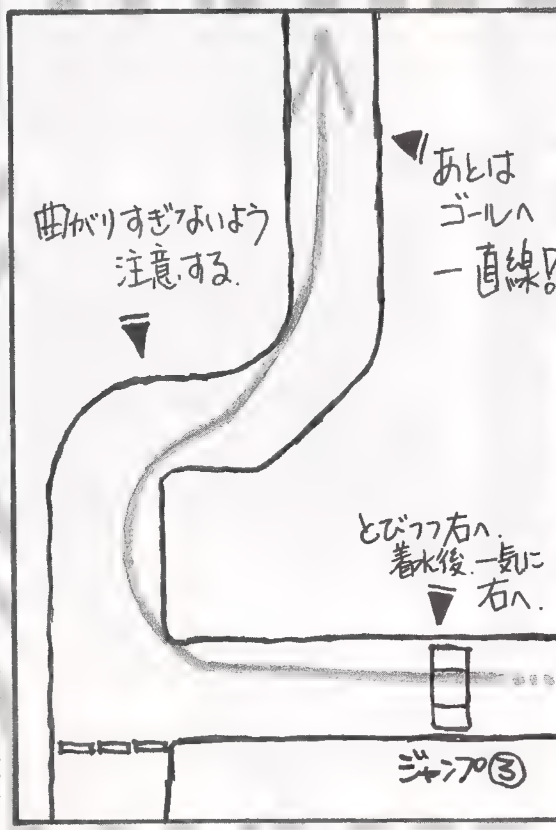
ではいつから曲がり始めるかだが、それは、滝をとび出した直後からでいい。





左への急カーブ！すぐ右へ切り返すぞ！

それまでは、直進で走る。だが、そのとび出す位置は、コースの左寄りから。となると…ストレートを斜めに走ることになる。



直進状態にしておけば、大波地帯は大丈夫！そのまま走り抜けてその先へ。

次の左カーブは、きついカーブではあるのだが、すぐその先で右へ曲がるので、すぐ切り返さなければならない。

左カーブの進入は、中央近辺から入る。左カーブを75%クリアしたところでマシンを起こしきり、ジャンプコンテストになるコースに入るべく、右へ曲がっていく。

左カーブで、インを突こうという意識が強いと、曲がりすぎて、次の右カーブのインに入れなくなるので注意。

右カーブも、それほどきついわけではないが、インを突きすぎると、インに入りすぎてしまうので注意したい。

ちなみにインに入りすぎると、ジャンプコンテストのジャンプ台を右寄りで通ることになる。これはマズイー右寄りのジャンプ台は、ガードされているものがあるためだ！

そのため、手前の右カーブを曲がるとき、後半、少しふくらんでいく形にするといい。

そうすれば、真ん中のジャンプ台をとべるラインに入れる。そして3連ジャンプへー

そこで注意したいのは、ジャンプする前に、直進状態にさせておくこと。

直進状態になっていないと、ジャンプ台を昇るスピードも落ちるし、次へのジャンプ台へ真っすぐ進めなくなってしまうのだ。

直進状態に入ってとべれば、このジャンプコンテストは何も問題が起きない。

ポン！ポン！ポン！と3回ジャンプしたら右カーブへ。

残るカーブは、この右カーブと、最後の左カーブのみ。

ここは逆S字カーブになっているので、1つの流れでカーブを抜けていくようにする。

さてその逆S字への進入であるが、3コ目のジャンプを終え、着水したとき、少しマシンを傾けておき、着水と同時にカーブ進入を開始する。

グリップ力を確認しつつ、右へ倒していく。

すぐ起こし、左カーブへ。早めに起こすことだけ考える。

早めに起こすことができると、余裕をもって左へ倒し込んでいくことができる。もうここはこれで大丈夫かな？

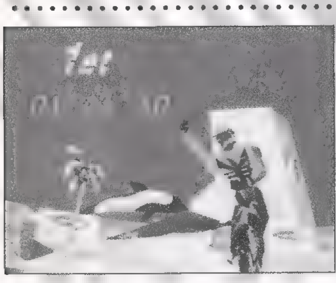
早く倒して早く起こす。これでこの逆S字カーブを最短ルートで走り抜けていくのだ。

左カーブのインをしっかり突いて曲がったら、あとはゴールまで直進するのみ！

「イエ〜イ！ゴール！」

コツは何かというと、やはり正確なコントロール。これに先行動作が加われればす〜ぐに速く走れるようになれるー

まずスタンダードでアタックー次はエキスパートだー



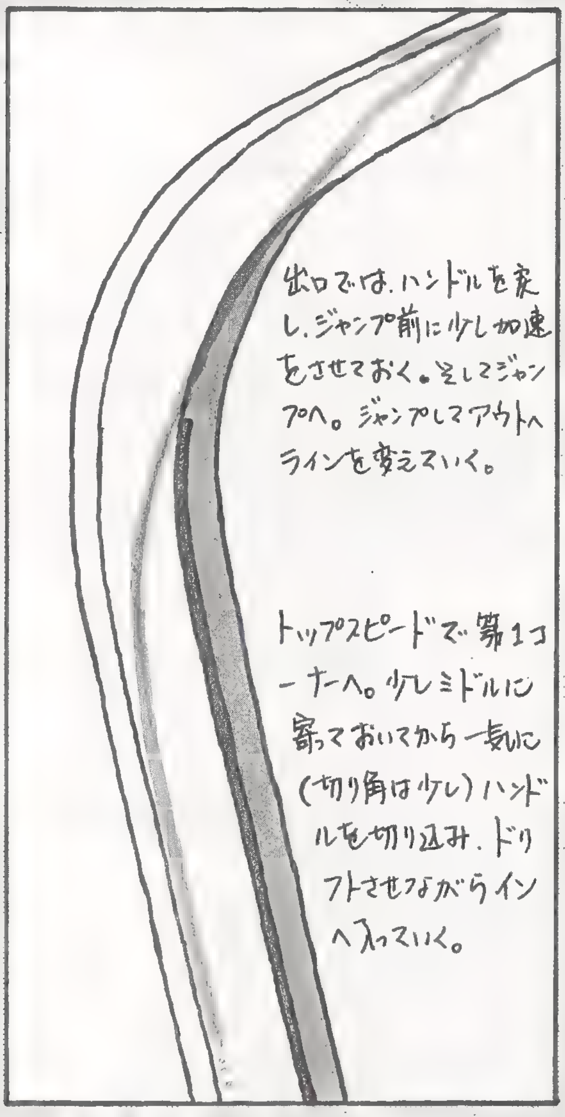
第1戦を攻める！（予選も込みっス！）

SEGA Touring Car Championship

©SEGA 1996

きついカーブのない第1戦のコース。どれだけ粘ってスピードをキープするかが速く走るための第一歩となるぞ！（ATで走る！マニアック講座）

担当：ずるずる



回転数を下げるな！ 第1戦

ラインを大きく！そしてアウトを走るぞ！

そろそろゲームに慣れて、アタックを開始していることと思います。とりあえず、ビジュアル中心ではあったけど、第1戦から最終戦まで、ひと通り走ったのですが、今回より、より速く走るためにいつものようにコース図を活用しながら攻略に入っていきたいと思う。

これぐらいシミュレーション要素が強くなってくると、テクよりはラインが重要になるので、気合を入れて走ることにしましょう！

第1コーナー

さてスタートだが、第1戦ならローリングスタートなので、全開のままでいいでしょう。これが予選だったら…。

予選だと、グリッドに止まっているところからのスタートとなる。なら「アクセルを少しずつ踏み込むとか」と思うだろうが、関係ないっス！もうベタ踏みOK！そのままスタートって感じです！

スタートしたら少しずつ左へ。第1コーナーは右、そのための準備となる。

進入前にコースいっぱいまで左に寄る。切り込むポイントが来たらインへ。ただそのとき、グリップを失わないようにすること。要するに切りすぎないこと。

少しずつ右へ。そして少しきつく切り込み、少しドリフトをさせながらインへ入っていく。このときのスピードだが、290km/h以上で落ちないままインへ滑り込んでいく（かなり難しい）。


いかに小さく切り込み、そしてスライドさせるかがポイント！

290km/h以上をキープするためには、それなりの大きな弧で走ることになる。となれば切りすぎはダメ。つい切り込んでしまうので注意したい。

その上、図をみてもらうとわかると思うが、ピットロードの出口の部分を横切るように走る。そしてカーブが終わり切る前にハンドルを戻す。

マシンが直進状態になる。でもその方向は、コースのアウト側、左だ。そのまま…ジャンプへ一直進してとぶのでスピードが速い！

第2コーナー

ジャンプして着地すると左寄り、壁ギリギリへ。コースなりに走れるよう、右へハンドルを切り、次の右カーブへ。

この右カーブ、少しでも高いスピードで走るため、アウト側を走る。でもアウトいっぱいではなく、少しイン側で。

ここを290km/h以上で走り抜ける。余裕かな？


ハンドルの反動を把握しながらアウトを走る。肩が…。

ここで体得してほしいテクニックがある。それは反動のあるハンドルの挙動に対応して切り込むのかカウンターを当てるのかを判断するというものだ。

しっかりハンドルを握ってカーブを曲がると、グリップしているときは外側へ、グリップを失うと内側へ（同じカーブでキープしている際）ハンドルが動く。これを察知し、外へも内へも動かぬようにハンドルをキープするのだ。

非常にレベルの高い走りだが、覚えれば、速くなるっス。

第3コーナー

第2コーナーの後半、少しずつインへ（というよりは、早めに向きを変えて、直進しながら右寄りへ）。

第3コーナーの準備のために右に寄るのだが、ここ、コースがバンピーなため、グリップが悪い。そのため、インに入るのが遅れると100%アウトへとばされるので、早めにインに入るようにして、それに対処していく。

できるだけ大きな弧を描いて走れば楽に260km/h以上で走り抜けられるはず。ふくらみすぎに注意！

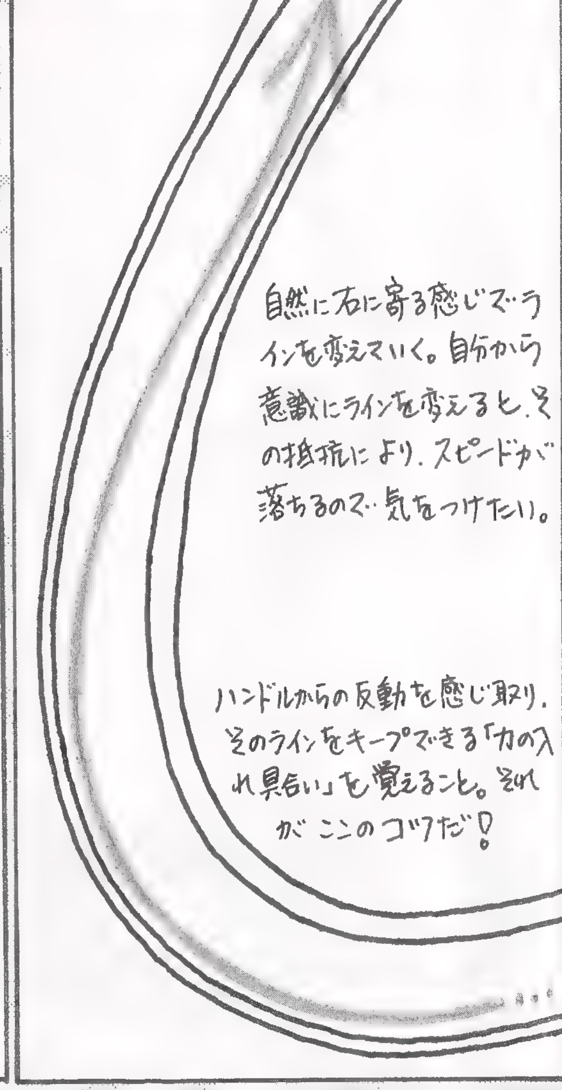


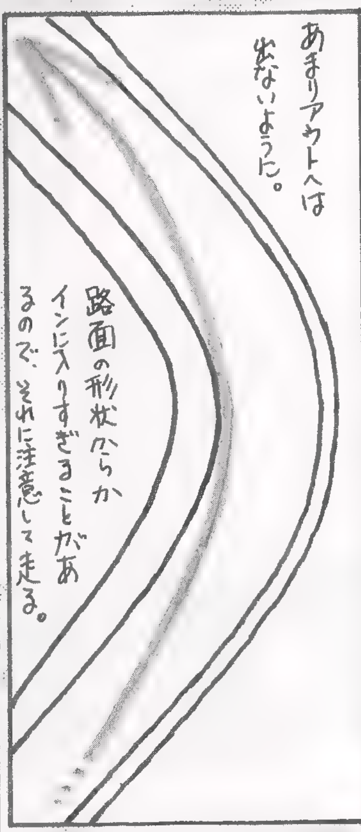
怖いのはインに入りすぎるとき。それさえ注意すれば大丈夫！

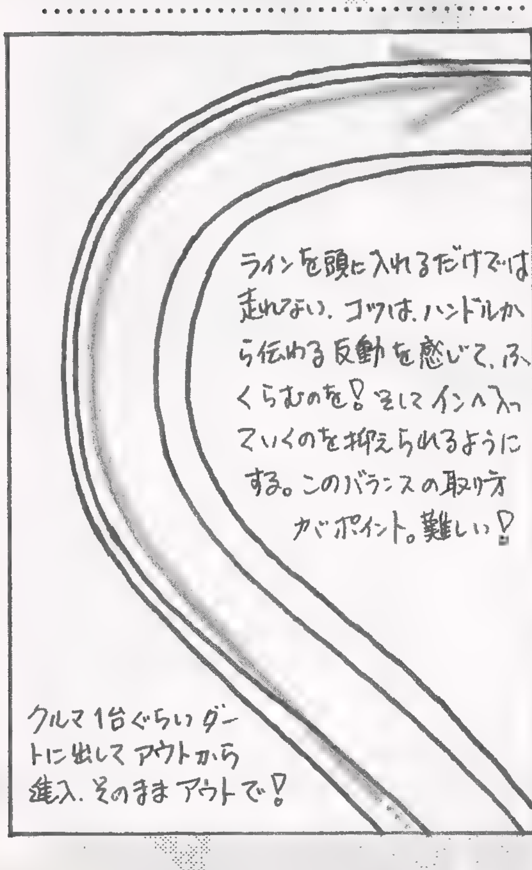
弧を大きくすればいいのだが、ここのインは、少し凹になっているせいか、急にインに入る（落ちるって感じのほうが合っているかも）のだ。

これを忘れていると、インに入りすぎて縁石にのってしまい、スピードを大きく落とすことになる。まずこれを忘れないように、少しインを空けておくようにする。

このとき、インに入る関係で、弧を大きくしようとしてしまい、ハンドルを戻すことがある。ここで戻すのはそれほど問題ではないが、戻しすぎると、アウトへふくらみすぎるので注意したい。







あとは高いスピードを維持する努力のみ。

落ちてしまう原因のほとんどは、その凹にハマるせい。

そこでインに入るのがわかっているなら、そこまでは、少し大きめの弧で走ってきてもいいだろう。それによりインをキープできれば問題なし。

インに入れないという人がいたら、その原因は、切り始めるポイントが遅いのではないだろうか。グリップが弱くなる部分があることを考え、早めにインに入るように！

第4コーナー

第3コーナーから第4コーナーへの間、コースはうねっているが、かまわず真っすぐ走る。理由はトップスピードで走るためだ！

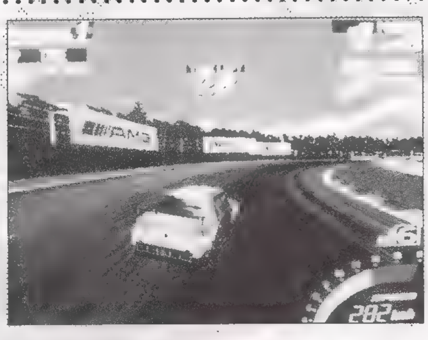
ここをしっかり真っすぐに走るためには、まず第3コーナーの出口でのライン取りが重要になってくる。

出口だが、弧を大きくしすぎると右寄りすぎて、一度左へラインを変える手間が出る。

これを防止するため、第3コーナーの出口では、ミドルへ抜けていくようなライン取りにしたい。

そうすれば、第4コーナーの進入したいところへ真っすぐ進むことができる。

ここで問題になるのが、一度縁石を越え、ダートに出ること。が、大丈夫！そのぐらいは！



ダートに入ってアウトからのラインをキープ！アウトを走る！

これにより第4コーナーをアウトから入れるようになる。

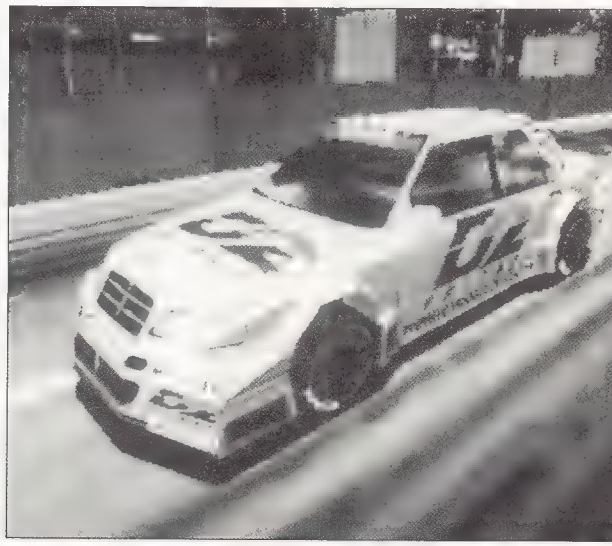
ここのライン取りは、ミドルよりアウト側をずっと走るものになる。これにより260km/h以上で走り抜けられる。けど、難しいですここ！

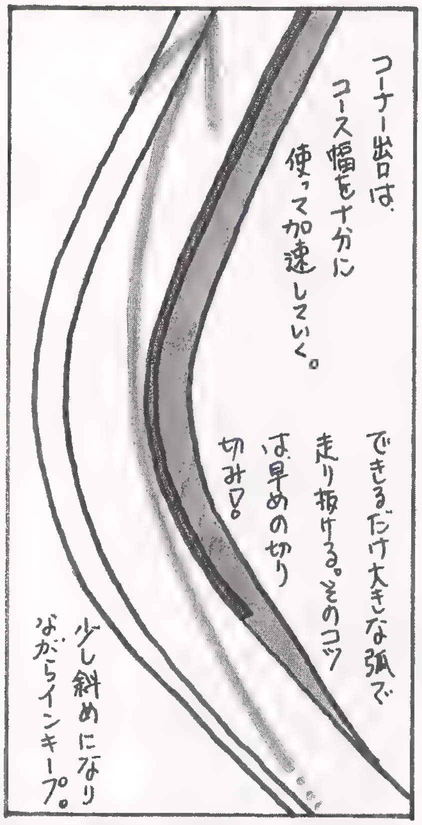
最終コーナー

最終コーナーだが、第4コーナーを高いスピードで抜けられれば、なんと300㎞/h以上で走り抜けることが可能になるーでも高いスピードで進入すればできるというものでもない。
やはりその成功のウラには実行を可能とするライン取りがあるのだ。



少ししか切らない。それでいてしっかりインへー難しい!
とにかく加速して進入。そして早めにインへ。でもここのカーブでは、ほんの少し切り込むのみ。かなりシビアなライン取りになるー





早めにインの壁に近づく。そりゃあもうギリギリまでー
それを実現しつつ、とにかく大きな弧で走り抜けるのだ。コーナーの後半に入ったら、ハンドルは少しずつ戻していく。これで少しずつ加速へ。ラインを少しずつ真っすぐにし、コース幅をいっぱいに使って脱出する!
300㎞/hで抜けられるとすっごく気持ちがいいので、できない人は、努力して走れるようになってください。マジで気持ちいいっス!

腕の緊張も重要!

第2コーナーのところで書いたが、腕の緊張がこのゲームでは重要。目で画面を見て走るのは確かだけど、操作するのは腕なんだよね。そこを緊張させ、目よりも確かな情報を得て、速く走るテクニックを身につけてほしい。
これで2周。狙うはやはり45秒台だ。1周目を23秒前半、2周目を22秒前半で走れば成せるタイムだ。

このゲームの基本をここで学び、上級コースクリアを目指す!

初級コース編

WaveRunner

**単なるライン取りでは速く走れない！
どうすればいいのか、それをここで学ぶぞ！**

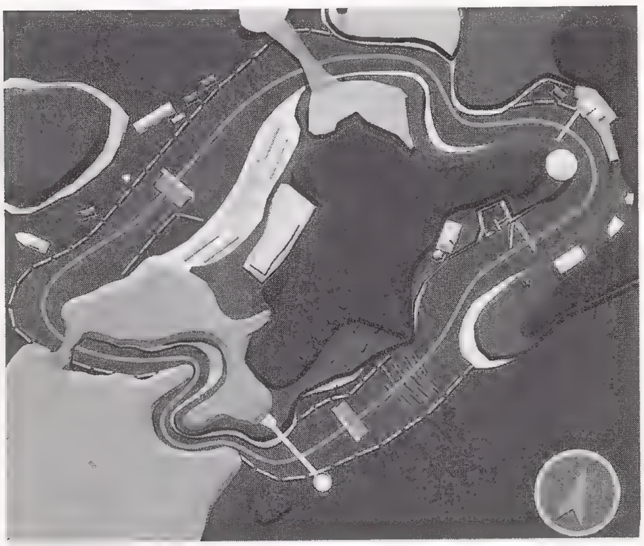
担当：ずるずる㊣

波の動きもチェック! 初級コース

3DCGの面白さは「擬似体験ができる」ということなのだが、それがリアルになればなるほど、本物の難しさに近づいてくる。

このゲームでいえば「波」がそれにあたる。

その「波」、実際にプレイしている人はわかると思うが、「波」の有無で大きくコントロールが変わる。そこが攻略のポイントとなる。

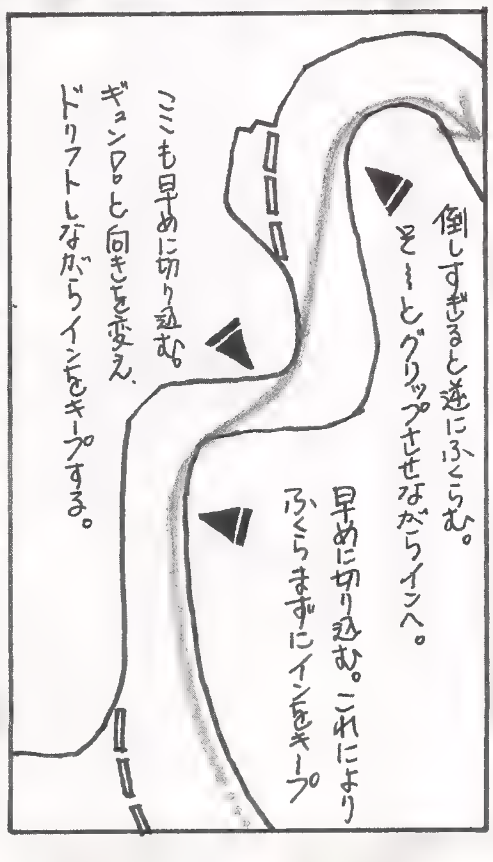


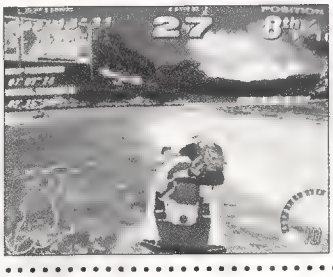
さてその「波」の攻略であるが、覚えてほしいのは、盛り上がったときと、静かなときのグリップ力が変わること。

一番楽なのは「波」が静かなとき。水面とのグリップ力さえキープしていれば、いつでも安定したライン取りができる。でも「波」があると…一種のバンクカーブを走るような感じになる!これがカーブ中なら…グリップする。

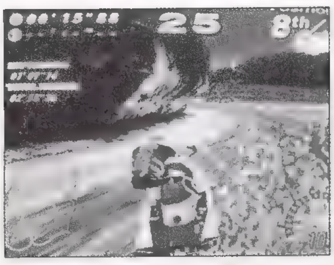
だが「波」の頂点をにざるとそのグリップ力は、逆転し、悪くなる。「波」があるときに「グリップしない!」と思えるのはそのせいだ。当然だが、頂点まで昇ればジャンプする。グリップするわけがないのだ。

それを理解し、「波」の有無で少し走り方、ラインの取り方を変えていかなければならない。いいかな?





早めに倒してもすぐ曲がらないので注意。かなり早めに!



早めに倒し、向きを変えつつインを滑るようにして抜ける。

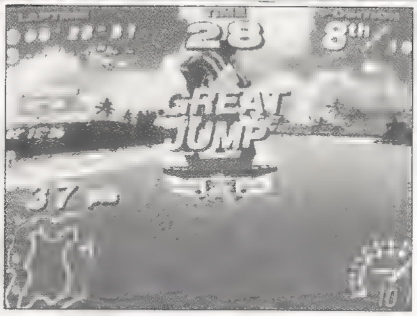


波に気をつけ、グリップ力を確かめつつ倒してインへ!

話が長くなった（写真の位置がズレてしまっている!）が、攻略に入るとしよう。

まずスタート。

アクセルレバー引きっぱなしは以前と同じ。まずは1コ目のジャンプ。そしてS字へ。コースマップで確認!



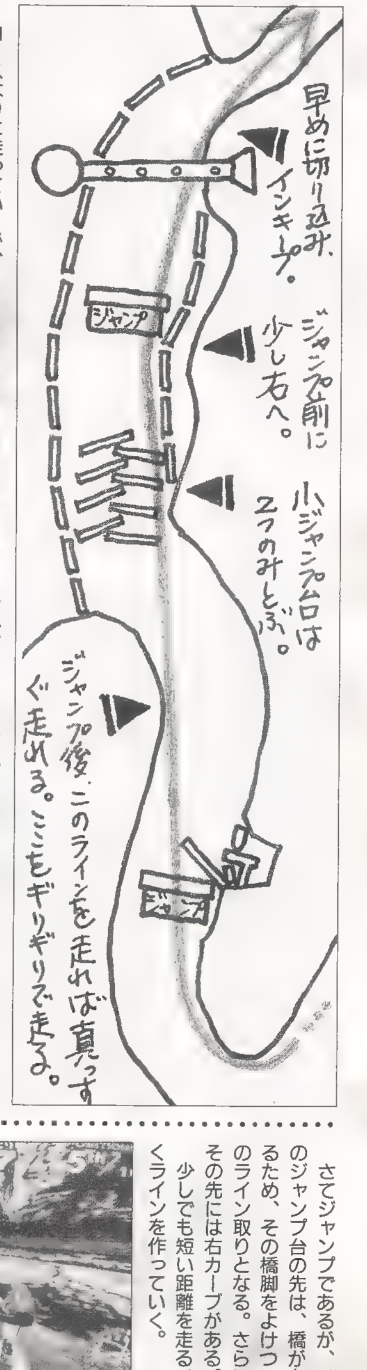
コースなりに走っていくが、カーブが緩いので、砂浜にのってしまうぐらいまでインを攻める。トンネルを抜け、砂浜の横を走り、右カーブへ。しっかりインを突くためにしっかりグリップさせせつつインをキープしたらマシンを起こす。早めに切り込む。が、それほどきついカーブではないので、すぐ戻す。次のカーブは左。

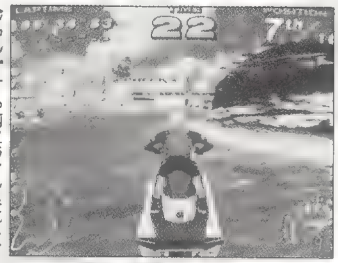
要はこの左カーブに入りやすくなればいい。そのために少し右寄りへ。これで左カーブの進入を楽に（切り込む量を抑える）する。当然早めだ。

しっかりグリップができていれば、それほど傾けることなく右、左と曲がっていける。

慣れてくると直線的に走れるようになる。

切り込んでいる時間を少なくし、次の右カーブへ。

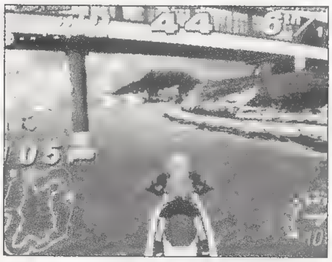




ジャンプする前にラインをチェック―そしてとぶ！

前半で難しいところを挙げるとすればここ―何が難しいかというと、そのインをキープして走り抜けること！

とくに1周目は、ライバルがそばを走っていることもあり、「波」が立つのだ―これによりグリップ力が不安定になり、インをキープするのが難しくなるのだ！



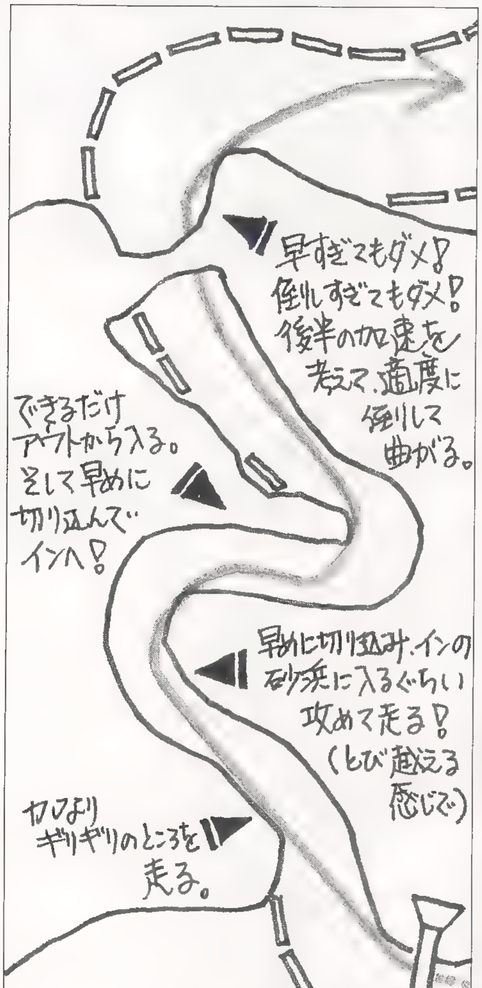
ジャンプ後、次のジャンプ台の右端へ真っすぐ走る！

それでもインをキープしたいとなればどうするか。

コース図をみてもらうとわかると思うが、少しインを空けたところから切り込むようにする。早めにインに入っていくこと、それと少し強めに切り込むことで強引だが（このカーブの大きさにしては）ドリフトを少しさせながら走り抜けていく。

このぐらいのカーブでドリフトをすると、推進力が遠心力に勝ってしまい、インに突っ込んでしまうはずなのだが、「波」が立っているためとグリップが悪いため、ちょうどいい具合に弧を作りながら走り抜けることができるのだ。

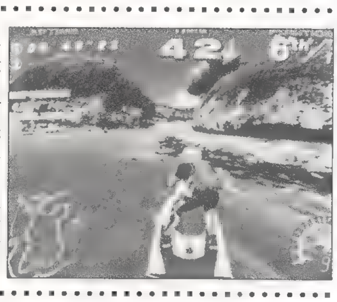
ただし、はねる。調整が難しいのがつらいところ！



こらえながら右カーブを抜けたら、コースの左寄りを真っすぐ走り、ジャンプ台へ。

ここのライン取り（次のジャンプ台まで）は図の通り。

ひたすら真っすぐ走って次のポイントへ向かっていく。



とにかく右へ。その準備ができていないと…つらいぞー！

さてジャンプであるが、このジャンプ台の先は、橋があるため、その橋脚をよけつつのライン取りとなる。さらにその先には右カーブがある。

少しでも短い距離を走るべくラインを作っていく。



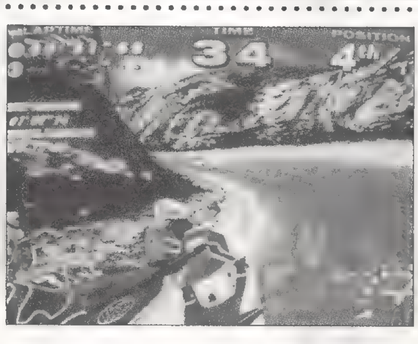
即、マシンを直進状態にしてこの先を走り抜ける！

1つ前のジャンプから真っすぐきて、小さいジャンプ台を2つほど越えたところで右へ少し修正し、ジャンプへ。

ジャンプ台の一番右端を使いつつ、右斜めへととぶ。

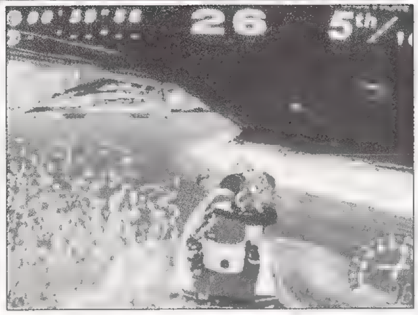
とんだ先だが、何本かある橋脚の一番右の右側へ抜けていくようにする。そう、一番狭いところ。右は砂浜のところだ！注意するのは、右にいきすぎること。理想は橋脚のわきを通れること。そうすると、その先の右カーブに入りやすくなるのだ。

ジャンプしてからの方向の修正は、一応できるが不安定極まりないので、成功させるためには、ジャンプの前に合わせて、ジャンプ後は曲がることなくその先の右カーブに来られるようにしたい。



インの浜の部分をとび越えるようにして抜けていく！

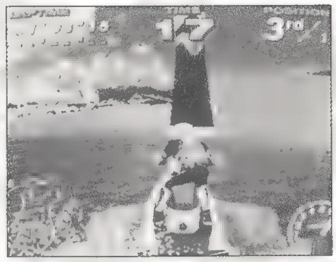
右カーブは、早めに切り込むことでインをキープ。すぐ戻してその先の小さいカーブ群を、ストレートのライン取りで抜けていく。気持ちいいっすよここ！



曲がっているコースを真っすぐ走ったら左カーブへ。
真っすぐ来ると、右カーブのインに入れる位置にいるはず。ただしイン寄りというのが不安定要素。でも、ここは少し早め、そして少し強引に切り込むことで一気にインに切り、カウンターを当てて走り抜けていく。

アウトから回り込めるようにするのがコツ。

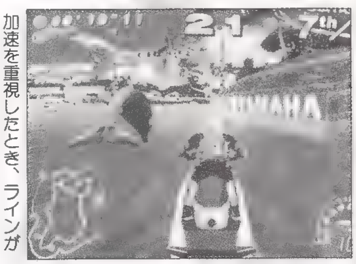
抜けるとき、ふくらむことを抑えるように。これは、次の左カーブがきついので、アウトから進入したい。なので、右カーブを抜ける際、少し粘っていくのがいいだろう。



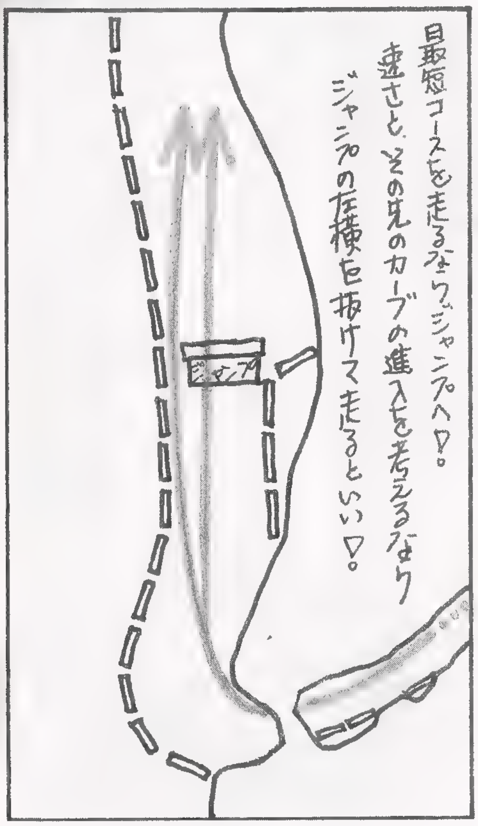
左カーブは、アウト寄りと、早めに切り込むことでインに入ることが可能になる。
でもインをキープするだけではダメ。インを通りつつ、少しでも高いスピードを維持しなくてはならない。となるとそこのラインはそれなりに大きな弧となる。できるかな。
強めに切ってカウンターで抜けていく。それも「波」の上をはねつつ！これがなかなか難しいのだ！
この左カーブを抜ければあとは最終のカーブのみ！

あまりきつく倒すと返ってスピードが落ちるので注意！

最後の右カーブは、早めに向きを変えることを意識し、はねることに気をつけながら、スピードを維持しようとすると弧が大きくなる。となれば、このカーブの出口では外側にいることになる。
そこからチェックポイントとなるジャンプ台へ向かうことになるのだが、さらに先の右カーブのインを狙っていくと、意外にジャンプ台の左を通る（ジャンプしない）というアイデアが浮かんでくる。
悩むところであるが、これは好みでいいと思う（ジャンプするとスピード落ちるから私はとんでいないけど）。
タイムアップを狙うならやはりインキープが重要。でもそれが難しいのがこのゲーム。
本当（マジ）に体感ゲームなんだもの、これ！次回は中級だ！



加速を重視したとき、ラインがふくらむ。すると…ここへ！



アテナ杯分析君

キャサ夫のどんな感じ?

岐阜、名古屋、京都連合がまたやってきた!

全国大会規模のアテナ杯が今度はVF3でも開催。お約束のビデオ配布もあるぞ!

ちょっと訂正

はじめに、ゲーメストナンバー185(12月15日号)「キャサ夫の海外進出企画第2弾Re LONDON」の中から訂正を1つ。

「恐怖!セガワールド全台フリープレイ」とありましたが、セガワールドロンドンは9月8日にオープンしたて。今回お邪魔したときは、たまたまそのオープン記念として全台フリープレイを実施していたとのことです。

的確な情報を流すことができなかったことを、深くお詫びいたします。

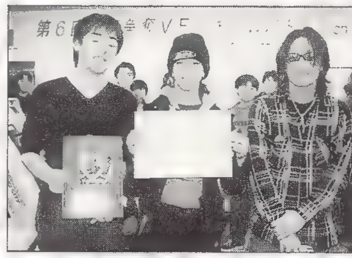
ちなみに今現在のセガワールドロンドンでは、日本と同じように入場料を払い、ちゃんとプレイ料金も必要とのことです。是非、イギリスはロンドンへお立ち寄りの際は、足を運んでみてください。海外ならではのビッグなスケールが貴方を待っています。

さて、堅い話はここら辺にしておいて、気になる今回のどんな感じ?へと移りましょう。

今回はVF団体戦の全国大会(あくまでも仮)として有名になりつつある、町田市の「ゲームスポットアテナ」で開催された「VF3 3on3バトル」の結果、内容共に紹介していこう。

新入りが大健闘!!

第6回アテナ杯は「優勝して当たり前田~ズ」が制した。このチームのメンバーはチビ太(リオン)、マキシマム3位の前田アキラ、エターナル総合優勝、鉄人の1人柏ジェフリーと、この3人が組んで出場した。VFをやっているものならたいてい知っている顔ぶれである。



強い3人。右から前田、チビ太、柏だ!! 要チェック!!

戦績も予選から最後の決勝まで、ほとんどの試合が3タテ(1人で相手3人に勝つこと)で、誰も止めることができない強力なチームであった。

さて、話はかわり、今回のアテナ杯ではVF3からやり始めた、いわゆる新人君が大活躍をした。準決勝までこぎつけることはできなかったが、一つ間違えばいつでも勝つことができるくらいの強さだった。戦い方としては、やはり3から入ってきただけあって、新鮮なものがあったぞ。

ここでVF3からハマリ始めた人たちに一言。全体的に打撃重視となっていて、確実に投げが決まるときに投げていなかった。起き上がり上段蹴りなど、投げが確定しているところでちゃんと投げを決めることができれば、どんどんこれから強くなっていくはずだぞ。

皆上達が早いもんだね

VF3が発売されてから早3カ月、個人的にはまだまだ大会を開くには早いと思いつつ参加した。しかし、実際に戦いが行われると、ちゃんとエスケープは使いこなされているし、投げ抜け、攻撃連携などもかなり極まってきていると言っていいだろう。ここらへんはさすがとしか言いようがない。

そこで、今回は大会で実際に見られたゴイスゥ(業界用語)な技(連続攻撃など)、特殊なエスケープの使い方などを紹介していこう。

今回の大会で特に目立った連続攻撃は、相手の起き上がり上段蹴りをガードした後の投げ抜け誘いが多く見られた。つまり、上段蹴り起きというのはガードすると、投げを確実に決めることが可能であり、ガードされた側はその投げ抜けを選択し、必死で入力する。



起き蹴りをガードして投げと見せかけ…、



ダッシュしゃがみで失敗モーションを誘う。

このときに投げをわざと決めず、相手の投げ失敗モーションを誘い、そのスキに打撃によって攻撃するのだ。

キャラ別で目立ったものを紹介すると…。

●アキラ　ダッシュしゃがみで懐に潜り込み、馬歩衝靠をヒット。修羅覇王靠華山を決めて大安定。ほかにも、直接崩撃雲身双虎掌を決めるのもいいだろう。

●ラウ　旋風牙(K+G)を決めて、ダウンしたところを速攻で飛燕転身掌(⇦⇦P)で拾い、連掌転身掃脚(⇩PPP⇩K)を決める。これは半分のダメージを与えることができるので、かなり強力な必殺技と言えるだろう。

ラウの場合は、このほかにも起き上がり下段蹴りを朧空斜拳(⇧P、名刺交換とも言う)で避けつつヒットさせ、着地とほぼ同時に飛燕転身掌で拾うというのもある。

●カゲ　円月蹴りを出し、ヒットしたら影刃でダウンを拾う。読みが外れ、相手がガードをしていても、円月蹴りには返し技が存在しないため、多用してもいい攻撃になる。

●ジャッキー　半歩下がってコンボエルボースピンキック(PP⇨PK)。

もともとコンボエルボーは遠距離でないとつながりづらいため、投げ失敗モーションを誘ったこの場面では確定してつながる有効な技だ。最後の小ダウン攻撃も含めると、3分の1は貴方のもの。

とまあ、これらが大会で見られた珍しい攻撃連携。アンジュレーションによっては決まらない連続攻撃もあるが、タイミング次第で問題は解消できるようになっている。

これがエスケープ、これぞエスケープ

VF3で必要不可欠となるのは「エスケープ」。わかりやすく言うと相手との軸をずらすものである。

これによって相手の攻撃を下がって避けるのではなく、横に避けることが可能になった。

このエスケープ、VF3の売り的部分となっているが、実際にはどの場面が使い所になるのかは、未だ定かになっていない。

で、このエスケープ、大会ではどのように使われていたか説明すると、主には相手の起き上がり攻撃を避けるとき、投げを抜けたとき、抜けられたとき、あとは攻撃をガードされたときが挙がる。

エスケープに関しては、相手の攻撃をくらったとき、くらわなかったときで避けられる場合と、そうでない場合があるため、攻防の中では比較的組み込まれていない。

だが、ダウンを奪った際の起き攻め時などでは、相手のダウンした状況によって起き蹴りをかわすためにエスケープを使用していた。

これは、まず相手キャラクターによっても避けることが簡単か難しいかがある。

例を挙げると、アキラの起き上がり攻撃。これは必ず右から蹴りがくる。つまり、ダウンを奪ったら倒れている相手の左側にエスケープをすれば、必ず避けることができるのだ。

この状況というのは、他キャラでも存在し、仰向け足敵方向などほとんどのキャラク

見切った！見極めた！
これぞ激勝攻略秘報告!!



今回もおつかれてした。ウ〜スー次回も参加待ってるぞ!!

ターの蹴り起きを左側にエスケープをすることによって避けることができる。

エスケープに関しての使い方、情報は、その都度見つかり次第皆さんに届けていくつもりだ。

最後に投げ抜け特殊入力をちょっと紹介しておこう。

よくある状況を挙げると、確実に投げられてしまう場面で相手の投げがスプラッシュだと読んだ場合、相手の入力ミスで、通常投げを決められてしまうことがある。

この投げによる自動二択（仕掛ける本人にも分からない）を回避する方法があるのだ。

簡単に説明すると、「投げられる！」という場面で、2つの投げを回避することができるのだ。

1つの投げの種類というのは決まっていて、通常投げが挙がる。で、もう1つの投げを本来の投げ入力すればよいのだ。

入力は比較的難しくなっていて、まず、P＋Gを入力。で、10フレーム（0・1秒）以内にコマンド投げの入力をする。

すると、相手がコマンド投げを入力し、ミスして通常投げになってもそれを抜けることが可能で、さらにコマンド投げが決まっても、そのコマンドを入力していれば、それも抜けることができるのだ。



うわ！よろめいたぞ!!投げか!?P＋Gを入力後10フレーム以内にコマンド入力だ。



本命スプラッシュを回避したぞ。



失敗P＋Gも回避できるんだな。こりゃお得だね♥

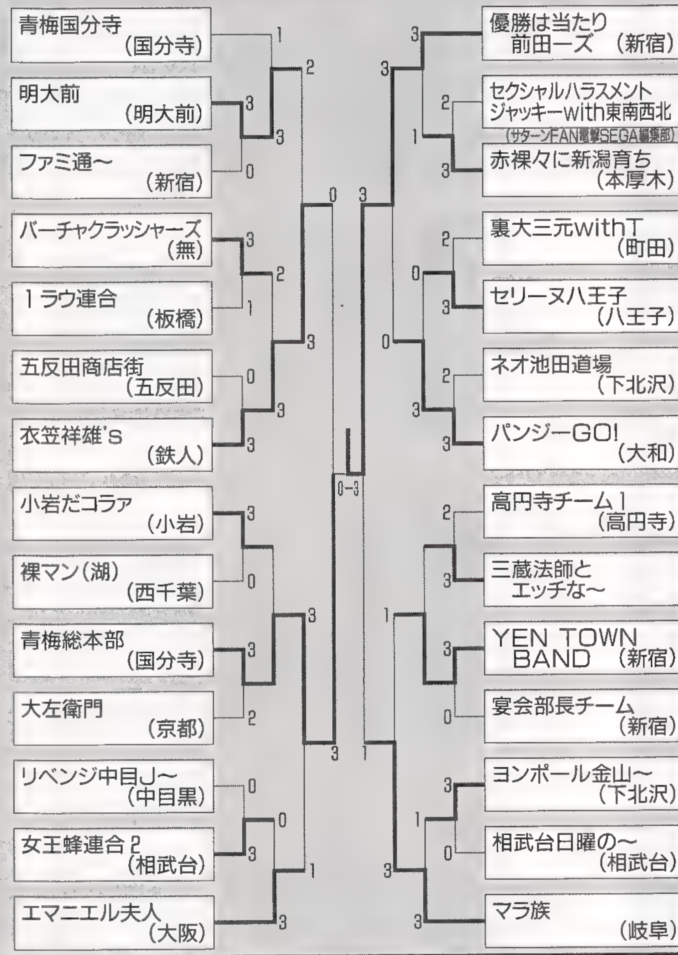
注意点としてとらえておいてほしいのは、あくまでも通常投げとコマンド投げという組み合わせしかできないということ。

つまり、通常投げが優先されるわけになり、これを2つのコマンド投げを入力しても抜けることはできない。

だから、本命のコマンド投げを考えておき、その投げを相手がミスったときの保険として考えておいてほしい。

これで、本当は失敗したくせに「狙った」と言い張る通常投げも回避できるようになるのだ。

第6回A杯決勝トーナメント結果



注意：記商品の18才未満の方(高校生を含む)の御購入はできません。⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ

❶氏名 ❷生年月日 ❸TEL番号 ❹〒・住所 ❺注文番号 ❻タイトル ❼冊数をお知らせ ❽合計金額

① 電話／FAXにて注文

↓

商品が届く
(注文後5〜7日前後で)

↓

配達員に代金を払う
(商品代金＋手数料￥800〜￥1000)
※電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い(代金引換え)となります。

② 郵便小為替＋手紙

↓

❶番〜❽番までを記入した用紙と商品代金＋600(送料)の為替を同封の下記通販部迄郵送ください
為替は全国￥600均一です(離島をのぞく)

↓

商品が届く(注文書到着後10前後で)
※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を引いてご返送する場合もあります。

通販部：〒101 千代田区外神田3-10-3-3F 虎の穴通販部





●Be agonized Vol.3
No1522 価格￥1300
★野獣家族
ベガ様の調教をうけるキャミイやヨカる春●がマル。



●華恋 ーかれんー
No1497 価格700
★DARK WATER
早くもサクラ本が華撃に発刊!! 合体の必殺技が炸裂!!



●桜華絢爛
No1589 価格￥800
★うにいくら丼
さくらと大神のラブバトル!! ときめくさくらは恐ろしい。



●サクラ さくら
No1527 価格￥900
★ロケット兄弟
ロケット兄弟さんのすばらしいさくら本。これは買い。



●桜の森の満開の下
No1591 価格￥700
★Anorak Post
ケダモノ大神とサクラの本 大神が犬のように迫ります。



●千華の都
No1538 価格￥700
★たからのすずなり
人気のサクラ大戦本 サクラとマリアがカワイイです。



●桜華封神
No1492 価格￥800
★富士参號工房
富士参號さんのサクラ本。大神とサクラのH技が炸裂



新入荷
●FIRE!!CRACKER・5
No1648 価格￥1100
★HEAVEN'S UNIT
観客を前に全裸のマリアやさくら達が恥辱の舞台を…



●ダーティーフィンガー
No751 価格￥1600
★グローバルワン
ハンターの3人娘がまとめて嬲られて…結構キテます



●G-GIRLS
No1476 価格￥1300
★天使館
春■、キャミィ等女の子同志のからみが激しい一冊。



●春■ SIDE B
No971 価格￥1300
★すたじお☆たばたば
ムチムチプリプリ戦国くん春●、ついに完結。



再入荷
●やりにげ
No934 価格￥1200
★UB
サクラが主体のアンソロ本。豪華作家陣で内容充実です



●UB 8
No933 価格￥800
★UB
ナコルルとナコルルの愛が光る！ハートフルな1冊。



●UB 9
No1500 価格￥700
★UB
独特のギャグとHでせまるサムスピ本。味のある一冊。



●侍鍋3
No1597 価格￥900
★浅野屋
とてもHなナコ×閑丸の本。読み応えバツグンです。



●色欲法華弾8
No1575 価格￥800
★カネコット
超能力の暴走で過去に飛んだアテナは2人の男に…



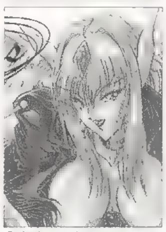
新入荷
●きのうの料理
No1647 価格￥1300
★NHK
水無月十三個人誌。描き下ろし漫画はときめき度全開!!



●士貴智志 CATALOGU
No134 価格￥1200
★ハイテクJAPAN
士貴さんの過去7年分のHマンガ。買ってソン無し。



●クロースアップ現代
No620 価格￥1300
★N●K
NewMenさん中心の本
濃い内容で買って損はなし!



●女神っくすMINUS
No678 価格￥1100
★夢幻回廊
青木零夢さんのギャルゲー中心18禁本。もーたまらんぜ!



●要くんとゆかいな仲間たち
No1473 価格￥800
★楽園天国
なんと龍炎狼牙先生御本人も描いている本です。(買)



●SUKI
No1474 価格￥700
★楽園天国
本人の狸話がHな作品です 触手ネタもイケますよ。



●黒極上超吉
No1448 価格￥1000
★R-WORKS
飛鳥が小和田があんな事を…。こいつは2P乱入だ！



新入荷
●朧月都市 COMIC BOOK 5
No1541 価格￥1300
★METAL
あずき紅さんを始めとした超濃ハート作品が満載です



新入荷
●SHADOW CANVAS 5
No1617 価格￥1000
★スタジオBIG-X
残酷な愛をテーマにハードな愛情表現が展開されます



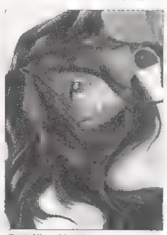
●ときパ Memorial Book2
No1392 価格￥1200
★ときパ準備会
大盛況の内に終わったときパ2本。作家が超豪華です。



●LOVE SONGS 2
No1394 価格￥700
★おれさまメモリアル
ときメモファン必読の一冊
これは心に響くラブソング。



●渡せないエンジェル
No1271 価格￥1200
★極楽天国
今風のコギャル朝日奈と、対称的な虹野のHが最高！



●詩織 第4章
No743 価格￥1000
★HIGH RISK REVOLUTION
今回さらにエスカレートしたあいざわ先生ときめき本。



●もっといろめきメモリアル キャンペーンガールズ
No1384 価格￥900
★Shin Chan Carnival
いろめきときメモギャルがおもちゃになりまくり!!

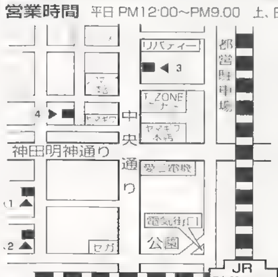


●どきどきメイクラブ
No1490 価格￥1300
★あぼぴにあ
全ての意味で完成度の高い一冊。読み応え充分です。



●ショコラ
No1537 価格￥800
★BLACK ANGEL
これからの季節にピッタリのときメモXマス本です。

営業時間 平日 PM12:00〜PM9.00 土、日、祝日 AM10:00〜PM9:00 ※年中無休



1号店 1Fはソフマップ店
※特価本、古同人誌専門店
〒101 千代田区外神田1-8-7 神林ビル3F
☎03 5256 2102
(特価本、古同人誌買取は4号店へ)

2号店 1Fは牛丼「とんどん」
※3F、4Fは新刊書籍コーナー
〒101 千代田区外神田1-9 8 オ村ビル3、4F
☎03-5256-2055

3号店 1Fはソフマップ4号店
※新刊同人誌コーナー
〒101 千代田区外神田4-4-2 丑益外神田ビル7F
☎03 5256 2838

4号店 1FはDOS/Vパラダイス
※特価本、古同人誌専門店
〒101 千代田区外神田3-11-2ロック・2 7F
☎03-5256-2019

当然のことですが… 直接お店でも買えます！

売り

美少女コミック、同人誌、同人ソフト、各種イベントカタログ

1号4号店	売り、買いフロア／古同人誌・少女写真集・特価本
2号店3F.4F	新書フロア/最新のHコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
3号店	同人誌フロア/H同人誌・同人ソフト・同人アイテム

買い

全国のHコミック、同人誌求む！ お気軽にどうぞ！

50冊以上なら着払いOK。 詳しくはTELにて
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2019)

まず！TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください

同人誌大募集!!

何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください！初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いはしておりません

これ以外のアイテム満載の 全国通販
虎カタログ3号発売中！
価格700円(税込) 詳しくは5256-2889まで

Vol.10 コミック とらのあな

3・4号店は元旦も営業！冬コミ新作入荷

今すぐTEL・FAXにて注文できます

➜営業時間12:00～21:00・FAX24H

☎03-5256-2889 18禁

FAX03-5256-2898(24H)



●けつ！Megaton P
No1459 価格￥1300
★トルエン一斗缶
人気爆発のシリーズ最新作は天地無用のギャルづくし。



●天地解禁
No1343 価格￥600
★鰯(IWASI)
清音のコスプレHや超Lサイズの津名魅は反則ですね。



●DYNAMITE SAMY 3
No799 価格￥700
★PSYCODELICIOUS
人気急上昇中のササミちゃん♥今回で第3作目です。



●ミルキーサミ・
No1560 価格￥600
★いまか屋
めっちゃかわいくてHなサー本。もう買うしかない。

新入荷

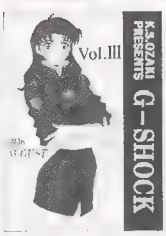


●まけわっぱ6
No1620 価格￥900
★サークルヘロン
可愛いサミ…が縦横無尽にページを占める！買い！(H)

●タイトル ★サークル名



●沈黙 SILENCE
No1576 価格￥1400
★ひまわり倶楽部
悠宇樹さんの超豪華オールエヴァ本 ポスター付き！



●G-SHOCK Vol.3
No1525 価格￥1400
★K.S.尾崎
とにかくハードな内容。全キャラ出演で買って損なし。



●EVANGENERATION
No856 価格￥1300
★モンキー烈風隊
エヴァの学園物、ハードな内容が好きな人にオススメ。



●HYBRID CHILD
No1437 価格￥1500
★Twin-Fizz
笑い有り、シリアス有り、H有りの内容の濃い本です。



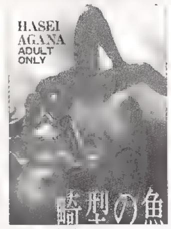
●綾●最高
No1357 価格￥900
★ツチノコ協会
超キツキツ、ボンテージの綾●たまりませんなぁ（買）



●SYMPHONY
No613 価格￥1100
★ESSENTIA
やや美樹本ライクなアスカが魅力的な、逸品です。



●X3（カケルサン）
No628 価格￥1000
★アンガスーパー
綾●のスーツ、リツ子の白衣。コスチューム好きに、



●畸型の魚（キケイのサカナ）
No1480 価格￥800
★犯罪天国
アスカ中心のエヴァ本。H&壊れたアスカでお買得

新入荷



●BRAND NEW GENERATION
No1635 価格￥1100
★少年アブラハム
レイの人形性にこだわったシリアスで奥深い一冊。H



●綾●レイ編
No1573 価格￥800
★御祝堂
もしもあなたの綾●がいたら…そんな欲求を叶えます。

再入荷



●魔法使い Sugi
No567 価格￥700
★関東うさぎ組
上藤先生の魔法●Taiの触手ものアニパロです。



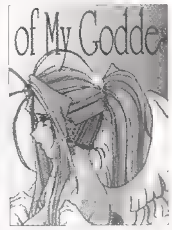
●ナシデコ
No1601 価格￥800
★関東うさぎ組
ギャグ有りH有りの上藤先生のナシテコ本。買わねば。



●M SIX 6
No1603 価格￥800
★STUDIO まうらんち
まうらんちさまの夏コミの一冊。ゼルとアメリアが…



●BELLDANDY SPECIAL
No949 価格￥1600
★天誅組
本の名前通りベルダンディー一色。超欲張りな一冊。



●Nightmare of my Goddess
No1353 価格￥800
★天山工房
美しいベルダンディが、田宮&青島と4Pを…

新入荷



●READ 1
No1631 価格￥800
★岩崎製本所
女神さまと桜大戦のパロディ。スクルドが△×○……



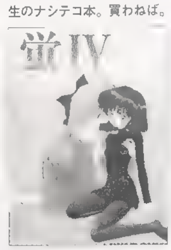
●がんばれともみちゃん
No1435 価格￥600
★浅野屋
浅野屋さんのこの一冊！ともみちゃんがたまらない。



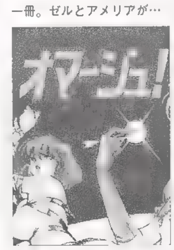
●TRAD7
No705 価格￥900
★HIGHWAY MAGICIAN
夏コミ新刊の見たまんまの本です。買わねば損です。



●BREW 1
No805 価格￥700
★岩崎製本所
ひとみもメルルもズタズタに。一寸鬼畜好きの人に。



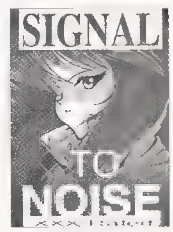
●蛍4
No920 価格￥500
★浅野屋
まだまだ人気の蛍ちゃん。今度は美奈子と♥



●オマージュ
No570 価格￥1200
★APPLE CORE
湯河原あたみ先生の個人誌シスターの○○は燃えるぜ。



●コミック電撃大王
No1526 価格￥1200
★こあ
古今のナイスバディなガンダムギャルが暴れまくり。



●SIGNAL TO NOISE
No1600 価格￥700
★玉砕団
玉砕団のハードな新刊。もうこれは買うしかない！



●Fragile Magagin Virsion
No1102 価格￥1500
★Studio YESS
可愛女の子が次々と××される。過激な作品が満載!!



●ハ・ノルユニット
No1048 価格￥1300
★SYSTEM GZZY
某誌に載ってた影夢優氏のロリ2アンドロイドマンガ。



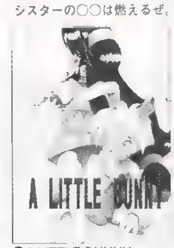
●天使のためいき
No1049 価格￥1300
★SYSTEM GZZY
ロリ、スプラッタ、ノーマル等楽しめる逸品です。



●高高度爆撃
No812 価格￥1800
★アリス書店
幼女愛と鬼畜あふれる本に、貴方も興奮気味ですか。



●DYNAMIC LOLITA LIBRARY NT
No778 価格￥900
★Studio 309
幼女への愛には、破壊願望も有るみたいです



●A LITTLE BUNNY
No1275 価格￥700
★スタジオホフーナ解放戦線
つるぺたバニーの闇末ちゃんのぺたぺたHな同人誌！



●ぷにゅっこ実験室
No1263 価格￥1100
★ちびっこ改造団
あぁどっちを向いても少女ばかり…許されるのか？(買)



●LITTLE ANGEL 全
No1319 価格￥800
★ま・いいじゃねーか
美少女ロリ本一冊の中に何本もの話が有りお買得！

新入荷



●ないちち通信
No1640 価格￥700
★ま・いいじゃねーか
純心で無垢な●●に大人の味を教えてあげるための本

全国のサークルさんへ お店や通販であなたの作品を置きませんか？

次号から成年向はパソコンパラダイス 見開き2P に移行します。

すばらしい本屋さん年末スペシャル

気合の入りまくっている本屋さんたち in 神戸

MAP No① ジュンク堂書店 漫画倶楽部センター街店





神戸・三宮の中心地であるセンター街に面したコミック専門店です。コミックはもちろんのこと、ゲーム関係も1Fの雑誌コーナー、2Fの攻略本コーナーに多数品揃えしています（ゲーメストのバックナンバー・ムックも沢山揃っています）。

通勤・通学、またお買い物の途中にでも気軽にお立ち寄りください。あきらめていた本、お探しの本がきっと見つかると思います。

営業時間 10:00～20:00 年中無休

TEL：078-392-1002

MAP No② ジュンク堂書店（センタープラザ西館2F） 漫画倶楽部三宮プラザ店





店の広さは約90坪、白で統一された店内は明るく、パズルの見本やポスター、サイン会をした先生の色紙を展示しております。

コミック専門店ですが、書籍以外にアニメ関係のビデオ、CD、LDやゲームの攻略本、マジック、グッズ（パズルやテレホンカードなど）と、いろいろ取り揃えております。

神戸にお越しの際は、ぜひお立ち寄りくださいませ！

営業時間 10:00～19:00 年中無休

TEL：078-392-0293

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト単行本

- ストII 波動拳の謎　定価980円
- 餓狼伝説の謎　定価980円
- 侍魂の謎　定価980円
- ワールドヒーローズの謎　定価880円
- 龍虎の拳の謎　定価880円
- 豪血寺一族の謎　定価880円
- KOF'94の謎　定価880円
- 真侍魂の謎　定価880円
- ヴァンパイアの謎　定価880円
- スーパーリアル麻雀のひみつ　定価880円
- ヴァンパイアハンターの謎　定価880円
- 餓狼伝説３の謎　定価880円
- 鉄拳の謎　定価880円

ゲーメストZ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝 〜紅い月の魔女〜　モリガン編　定価570円
- ストリートファイターII（外伝）ウルティメット・タワーズ①　定価590円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク①　定価590円
- ヴァンパイアハンター外伝 〜終わらない夢〜　レイレイ編　定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

速攻生徒会②　小川雅史　定価500円	冊
コンティニュー？　ひさぎ瑠珈　定価680円	冊
ヴァンパイアハンター②　藤田丈士　定価850円	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー③　定価780円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー③　定価780円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー　定価780円	冊
ストリートファイターZERO②　中平正彦　定価550円	冊
出たな！ツインビー③　吉崎観音　定価850円	冊
ギース・ハワード外伝　天獅子悦也　定価850円	冊
KOF'96外伝⑤　鷹岬諒　定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑦　定価580円	冊
サムライスピリッツコミックアンソロジー　定価780円	冊
餓狼伝説スペシャル①　MONDO惠　定価980円	冊
ストZERO2コミックアンソロジー　定価780円	冊
鉄拳2　式田典史　定価850円	冊
スーパーリアル麻雀PVIコミックアンソロジー　定価780円	冊
ラストブロンクス　コミックアンソロジー　定価780円	冊
ねこだらけ②　定価780円	冊
サイキックフォース　アンソロジー　定価780円	冊
VIS♥KISSパーティ　定価780円	冊
ワールドヒーローズ2⑤　雑君保プ　定価850円	冊
ゲームギャグ1Pコミック　カプコン編　定価580円	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆ 1月30日・2月15日合併号　プレゼント◆

◆ゲーメスト１月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、192ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは１月31日（消印有効）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか？3つまで答えてね！
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか？その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか？
〔　　　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか？
〔　　　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか？〔　　　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか？〔　　　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか？
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

8：今号のアイランド掲載の文字･イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？記号を記入して下さい。〔　　〕〔　　〕

9：あなたのご意見をご自由に（P.N.　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう＆答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク‼

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

品名	定価	数量
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	定価 4,800円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル	定価 5,800円	本
バトルガレッガ	定価 5,800円	本
サイキックフォース	定価 5,800円	本
KOF'96	定価 4,800円	本

お名前

お電話

条件 買切

年 月 日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL
FAX ( )

部数 冊

条件

書名

担当者

回 巻

定価

月 日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女)
□□□-□□ ※都道府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（1月30日・2月15合併号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( ) ※都道府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ 1 書店 2 ゲームセンター 3 コンビニ 4 その他	

※の部分は○でお囲みください

すばらしい本屋さん年末スペシャル
気合の入りまくっている本屋さんたち in 神戸

さて、年末スペシャルということで、今ノリに乗っている本屋さんをまとめて3店紹介してみました。

センター街にどーんと構えている「漫画倶楽部センター街店」さんに、センタープラザ西館2Fで多彩な品揃えの「漫画倶楽部三宮プラザ店」さん、広大な売場のセンタープラザ東館3F「駸々堂」さん、といったように神戸にはイイ感じの本屋さんが多いようなので、神戸を訪れた人はぜひ立ち寄ってみてください。地元の人は常連になるよーに!!

担当…はぁ、寒い寒い。有明で蛍光ペン片手に読んでいるキミ、熱い情熱（欲望?）に身をこがすのもいいが、凍死だけはするんじゃないぞ。所持品検査で両親が泣いちゃうからね。テヘッ。

るりるり…担当、なんの話です?

担当…ゲフッ、ゲフン。いやわかる人にはわかったりなんかしちゃったりする話さ。まあ、なんにしても、涼子ちゃんと前田愛ちゃんとるりるりと麦ちゃんを心の糧に来年も頑張るので、97年もゲーメストをよろしく!!

るりるり…バカ。

MAP No③

（センタープラザ東館3F）
駸々堂神戸三宮店





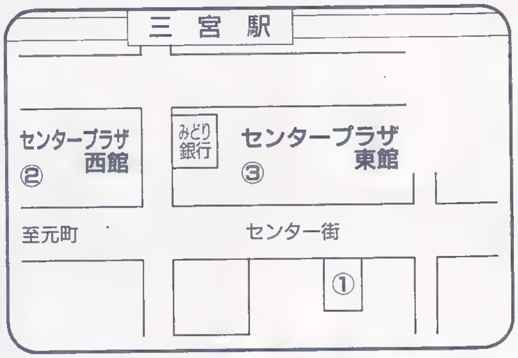
日本一の売場面積を誇る書店としてOPENし、おかげさまで一周年を迎えることができました。ありがとうございます。

コミックランドに位置するゲーム攻略本コーナーは充実度を上げていき、マニアの方からあまり詳しくない女の子まで、満足していただける品揃えを目指しがんばっております。

明るく、楽しく、激しい本屋、駸々堂にぜひご来店を。待ってるよ!

営業時間　10:00〜20:00
定休日：第3月曜日及び1/1・1/2

TEL：078-393-0170



ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいと言う書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03(3293)9326

元祖 秋葉原の基板屋

基板高価買取価格リスト

"お正月は元旦より営業します。"

【営業時間】
1日 11：00～18：00
2日 11：00～18：00
3日 11：00～19：30
4日 平常営業

インスト・取説付 1K=1,000円

《アイレム》
ロードランナーI～IV……各15K
R-TYPE……5K
R TYPE II……8K
R-TYPE LEO……10K
アンダーカバーコップス……12K
海底大戦争……17K
最後の忍道……15K
イメージファイト……10K
X マルチプライ……10K
リーグマン……15K
ボンバーマンワールド……14K
剣豪……5K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》
ループレバーのゲーム(P付)35K～
サイコソルジャー……60K
アテナ……15K
ASO……10K
MVSシリーズ……13K
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)

《カプコン》
エグゼドエグゼズ……25K
ガンスモーク……13K
闘いの挽歌……13K
ロストワールド(P付)……85K
ひげ丸……13K
D&D(サブ)……20K
D&D 2(サブ)……TEL
パワードギア(サブ)……10K
エイリアンVSプレデター(サブ)……20K
ワンダー3……25K
ストリートファイター……10K
ストリートファイターII……3K
ストリートファイターIIダッシュ……4K
ストリートファイターIIターボ……4K
CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》
グラディウス(バブルボード)……20K
グラディウス(ROMボード)……TEL
ライフフォース……30K
サラマンダ……22K
グラディウスII……15K
グラディウスIII……20K
ゼクセクス……15K
A-JAX……18K
悪魔城ドラキュラ……35K
サンダークロス……15K
サンダークロスII……15K
ときめきパズル玉……TEL
ツインビー(バブルボード)……20K
ツインビー(ROMボード)……TEL
ミスティックウォーリアーズ……18K
バトランティス……25K
M.I.A……25K
魔獣の王国……28K
マーシャルチャンピオン……5K
シンプソンズ……7K
バイオレントストーム……17K
バッキーオヘア……8K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)
※コナミGX基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》
シティコネクション……15K
忍者くん 2……10K
サイキック 5……17K
ぶたさん……15K
バルトリック……22K
メガシステム32ボード高価買取(TEL)

《セガ》
ファンタジーゾーン……13K
アッポー……10K
ロボレス2001……10K
エイリアンシンドローム……15K
SDI(純正P付)……65K
バレット……TEL
ピットフォールII……17K
ゴールデンアックス……5K
ゴールデンアックス 2……20K
ゲイングランド……45K
スペースハリアー高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

《タイトー》
バブルボブル……15K
レインボーアイランド(EXOK)……15K
レイメイズ……20K
ライトブリンガー……14K
影の伝説……10K
黄金の城……15K
ナイトストライカー(PCB)……35K
プリルラ(メイン込)……25K
ガンフロンティア……27K
ライディングファイト……15K
アラビアンマジック……12K
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

《デコ》
ザビガ……25K
B-ウイング……25K
トリオTHEパンチ……22K
ナイトスラッシャーズ……20K
グレートラグタイムショー……17K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)

《ナムコ》
ベラボーマン(ボタン付)……65K
フェリオス……35K
ファイネストアワー……35K
ホッピングマッピー……TEL
F/A……8K
マッハブレイカーズ……17K
アウトフォクシーズ……15K
タンクフォース……10K
※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

《日物》
ムーンクレスタ(純正)……20K
クレイジークライマー(純正)……40K
フリスキートム……40K
子連れ狼……33K
※日物レトロ基板高価買取(TEL)

《任天堂》
ドンキーコング(純正)……30K
マリオブラザース(純正)……13K
スペースファイアーバード……25K
※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)

《その他》
首領蜂……20K
クラッシュローラー(純正)……18K
コロスケローラー……18K
エクイテス……25K
リバーパトロール(純正)……40K
その他オルカ基板高価買取
スターフォース(純正)……13K
アルゴスの戦士……13K
ソロモンの鍵……17K
鮫!鮫!鮫!……15K
ジャンプバグ……20K
セーラームーン(全て純正)……25K
ガンバード……8K
クレイジーコング(2含む)……10K
豪血寺一族 2……9K
豪血寺一族外伝……15K
マジンガーZ……12K
ツインイーグルII……15K
ミュータントナイト……20K
ゴジラ……4K
ガンダーラ……10K
大江戸ファイト……7K
富士山バスター……5K
ジャッキー チェン……15K
ナックルバッシュ……10K
アウトゾーン……5K
サンダードラゴン 2……15K
レジオネア……7K
ゼロチーム……6K
疾風魔法大作戦……7K
ハイパーデュエル……7K
ノストラダムス……10K
アークエリア……20K
ウルトラ警備隊……15K
ハチャメチャファイター……10K
ノバ 2001……13K
バイパーフェイズ(NEW)……20K
バトルガレッガ……28K

「Super Nintendoソフト」「Jaguar本体」「Genesisソフト」等の海外ソフトを基板コーナーにて買取を始めました。
※郵送での買取は行なっておりません

その他の基板も高価買取します。TELにてどうぞ!

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は TELにて買取金額を確認後 必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

海外Nintendo 64 オリジナルタイトル 遂に入荷!!

キャラクターが大幅に増えたシリーズ最新作が早くも登場!!

モータルコンバット トリロジー ¥10,680



月刊 最新入荷ソフト速報

SS

先行発売された海外版を早くも入荷!
デイトナUSA：チャンピオンシップ サーキットエディション……¥6,800
あのソニックの最新作が遂にサターンで登場!
ソニック3Dブラスト……¥7,500
海外アーケード版のバットマンが完全移植!
バットマン フォーエバー：アーケードゲーム……¥6,800
実写ガンシューティングの最新作が早くも登場
エリア51……¥7,500
スト2マニア必見のアイテムが遂に入荷!
ストリートファイターα2……¥6,800

PS

モータルコンバットの最新タイトルを早くも入荷!
モータルコンバット トリロジー……¥8,800
キューティーQの代わりにスーパーバックマンを収録!
ナムコミュージアムvol.2……¥7,200
恒例シリーズがPS版になってグレードアップ!
アンドレッティ レーシング……¥7,200
あのツイステッド メタルの続編が遂に入荷!
ツイステッド メタル 2……¥7,200
あのナスカーレーシングがPSに登場!
ナスカーレーシング……¥7,200
ドゥーム最終作を完全移植!
ファイナルドゥーム……¥7,200
名作テンペストがテンペストXとして復活!
テンペストX……¥7,200

Genesis

遂にバーチャファイターがジェネシスに登場!
バーチャファイター2……¥7,200
キャミーの必殺技とエンディングが違うコレクターズアイテム!
スーパーストリートファイター2……¥4,980
恒例のEAスポーツの最新版が遂に入荷!
マッデンNFL'97……¥8,200
NHLホッケー'97……¥8,200
FIFAサッカー'97 ゴールドエディション……¥8,200
NBA Live'97……¥8,200

ここに来ればPLAYできる

"KILLER INSTINCT" も入荷しました

★KILLER INSTINCT 2
★UMK 3
ロケーション中!!

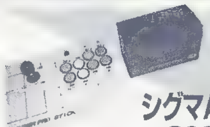
ゲーム改造ツール特価販売中!!

サターン用 プロ アクション リプレイ
プレステ用 プロ アクション リプレイ
スーファミ用 X-ターミネーター2 サスケ
価格はTELにてお問い合わせください
どこよりも安いです!

コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



NEW ボードマスター (シンクロ連射内蔵)



シグマAV5000 & 8000ターボ

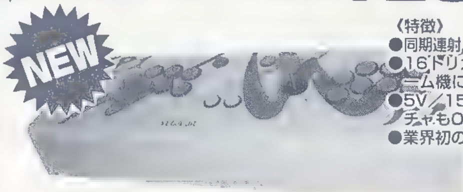


PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

21世紀のコントロールBOX VEGA JR.



NEW

《特徴》
●同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
●16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機に対応
●5V／15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
●業界初の2万円台での価格で新登場!

サイズ／幅650×奥行200×高さ100

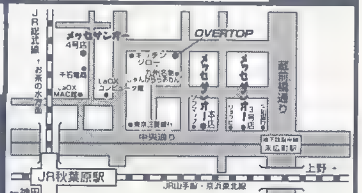
¥29,800

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」高価買取再開しました。詳しくはTELにてどうぞ!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達 代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価 買取
不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

営業時間
月～木 10:30～20:00
金・土 10:00～20:00
日・祝 10:00～19:30



ゲームフリークのオアシス
メッセサンオー本店
基板販売事業部 〒101東京都千代田区外神田3-14-8
☎03(3255)3453
FAX.03(3255)3455

激安!! 大売り出し!! 24時間使えます!!

電話でフリーマーケット

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等売ります買います。

家の電話から使えます

嵐のような大人気!

ルールを守って楽しく使って下さい。

今月の強化募集メッセージ **全部!!**

利用方法

利用者
☎03-5680-6816

メッセージを聞く時は7♯	メッセージを録音する時は3♯
メッセージを聞きたいBOXの番号と♯を押す。※それから、もう一度BOX　IDの番号と♯を押す。	録音したいBOXの番号と♯を押す。100秒以内に、メッセージを入れて下さい。

お約束4ヶ条

- ●取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- ●売りたい物は箱や説付か詳しく入れて下さいネ（タイトル名もね）。
- ●売りたい人は商品と連絡先（電話番号と電話が取れる時間を必ず入れてください。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです)。
- ●相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

※情報は毎日リアルタイムで変わります。

☎03-5680-6816

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。

24時間リアルタイム使えます

- 0019# 家庭用ゲームソフト売ります、買います。(関東、東京、千葉、神奈川、埼玉、他エリア)
- 0020# 家庭用ゲームソフト売ります、買います。(関西近辺OK！大阪、名古屋、他OKです)
- 0021# プレイステーション、ネオジオ、サターン、3DO、売ります、買います。
- 0023# スーパーファミコン全般、売ります買います。ソフト含む(関東エリア、周辺OKです)
- 0024# スーパーファミコン全般、売ります買います。ソフト含む(関西エリア、周辺OKです)
- 0025# 裏技・裏コマンド・隠し技、教えてください、教えます。
- 0026# メガドライブ、PCエンジン、PCFX、アーケード基板、売ります買います。
- 0027# ゲーセン友達募集、文通友達もOK！(関東エリア、周辺OKです)
- 0028# ゲーセン友達募集、文通友達もOK！(関西エリア、周辺もOKです)
- 0029# 同人誌・アニメ・マンガ サークル、チーム員募集。他、売ります、買います。
- 0030# コスプレチーム、ゲームチーム チーム員募集。
- 0031# なんでも言いたい放題のコーナーです。



メッセージ大募集!!

24時間フル稼動リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね。
これを聞けば絶対学校でも人気者！

マルチボックスっていったい何なの?



買いたい人

この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人

マルチボックスに電話をしてメニューを選び相手に連絡して個人売買をするしごくかんたん!!

登録24時間OK!
03-5680-6816
無料



売りたい人

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等他、何でもOKです。

自動的にマルチボックスのコンピューターに登録されます。
全国の情報が1万件近く登録されています。
中古ソフトや基板売りたし。

一般第二種通信事業者届出番号 A-07-1160

上記広告のお問い合わせ TEL.03-3657-5533 バンクネットサービス

高く買います。

切手(未使用品)、収入印紙(未使用品)、図書券、商品券、ハイウェイカード、オレンジカード(未使用品)、テレホンカード(未使用品)、コミック、マンガ本、CD、ビデオ。

売却品を安心、誠実な当社へご送付ください。

宅配便かゆうパックで当社にお送りください。送金は現金書留か銀行振り込みで行います。口座番号を記入してください。
※買い入れ値に不満の場合は、2日以内なら解約できます。

創業23年 秘密厳守

〒125 東京都葛飾区青戸5-31-7-101A 日本ソフトチケットA係 TEL.03-3650-0777

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

バーチャファイター2．1（PCB）	特価
バーチャファイター2（PCB）（貴方の部屋まで配達OK）	特価
プリクラプリンセス大作戦（ST-Vソフト）	特価
蒼穹紅蓮隊（ST-Vソフト）	特価
STVダイナマイト刑事（ソフト）	特価
STVデカスリート（ソフト）	特価
STVゴールデンアックスザデュエル（ソフト）	1,000
STVばくばくアニマル（ソフト）	1,000
STVファイナルアーチ（ソフト）	2,000
STVエジホン探偵事務所（ソフト）	2,000
STVサンドアール（ソフト）	6,000
STV水滸演武（ソフト）	3,000
STVバーチャファイターリミックス（ソフト）	2,000
STVファンキーヘッドボクサーズ（ソフト）	2,000
STVバーチャファイターキッズ（ソフト）	4,000
ぷよぷよ	4,000
ぷよぷよ通	10,000
コラムス	3,000
イチダントアール	5,000
フラッシュポイント	2,000
MVP	1,000
スペースポジション	8,000
ごんべえのあいむそーりー	28,000
ワンダーボーイ	10,000
テディーボーイブルース	28,000
バンクパニック	5,000
アッポー	12,000
ヘビーメタル	40,000
ダンプ松本	5,000
バーニングライバル	15,000
ザ・Jリーグ1994	3,000
ドラゴンボールVR.VS	8,000
テトリス	6,000
忍	15,000
クラッチヒッター	10,000
ペンゴ（*）	12,000
ティップタップ（海外）	18,000
パーフェクトビリヤード	3,000
フリーキック	1,000
ヤマト	15,000
ザクソン	12,000
タイトー	
まじかるで～と	特価
パズルボブル3	特価
ファイターズインパクト	特価
レイストーム	特価
サイキックフォースEX	35,000
バブルメモリーズ（サブ）	8,000
究極タイガーII（サブ）	3,000
ダライアス外伝（サブ）	3,000
ハットトリックヒーロー'95（サブ）	1,000
バブルシンフォニー（サブ）	2,000
エレベーターアクションリターンズ（サブ）	5,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（サブ）	1,000
ライディングファイト	25,000
メタルブラック	20,000
ニンジャキッズ	5,000
ハットトリックヒーロー	5,000
地球防衛軍	5,000
ミズバク大冒険（サブ）	8,000
苦胃頭捕物帳（サブ）	1,000
ファイナルブロー（サブ）	1,000
達人	8,000
飛翔鮫	6,000
スラップショット	3,000
地獄めぐり	5,000
バトルシャーク	12,000
パニックロード	5,000
リングファイター	3,000
チャイニーズヒーロー	4,000
サンダーフォックス	7,000
バブルボブル	20,000
スペースインベーダーDX	6,000
リターンオブザインベーダー	15,000
リベンジオブDOH	3,000
目撃	3,000
スーパーマン	5,000
フェニックス	20,000
火激	2,000
スーパークイックス	3,000
レイメイズ	30,000
キック&ラン	5,000
パラメデス	1,000
フリップル	1,000
WGP	18,000
女三四郎	22,000
アルペンスキー	45,000
キックスタート	3,000
ジャングルキング（海外）	25,000
ワイルドウェスタン	45,000
陸海空	28,000
データイースト	
ウルフファング	20,000
マジカルドロップ	4,000
ブラッディーウルフ	15,000
ファンキージェット	5,000
ジョー&マックリターンズ	15,000
ザ・グレイトラグタイムショー	33,000
ワールドカップバレー'95（希少）	8,000
ミステリアスストーンズ	18,000
シークレットエージェント（海外）	2,000
対戦空手道（海外）	6,000
臥竜列伝	8,000
シュートアウト	1,000
スタジアムヒーロー	1,000
プロサッカー	1,000
ジェネシス	4,000
リバレーション	4,000
アイレム	
ジオストーム	20,000
ぐっすんおよよ	5,000
スペランカー	25,000
スペランカーII	25,000
ロードランナー	30,000
ロードランナーIV	20,000
スパルタンX	5,000
ムーンパトロール	6,000
ビジランテ	2,000
テクモ	
デッドオアアライブ	特価
デッドオアアライブ（ロムキット）	特価
ギャロップレーサー	特価
闘姫伝承	53,000
でろーんでろでろ	25,000
テクモVゴールサッカー	2,000
ワールドカップ'94	2,000
リムロッキングバスケットボール	500
ガンディーラー	1,000
ワールドカップ	1,000
ピンボールアクション	1,000
シルクワーム	5,000
スイマー	20,000
ガズラー	15,000
SNK	
サイコソルジャー	90,000
アテナ	28,000
怒（海外）P無	10,000
怒号層圏（海外）P無	22,000
ゲバラ（海外）P無	3,000
サスケVSコマンダー	35,000
THANK（P無）	15,000
バトルフィールド（P無）	3,000
ASO	14,000
名人戦	4,000
ゴールドメダリスト	1,000
ギャングウォーズ	2,000
東亜プラン	
バツグン	25,000
ヘルファイター	5,000
ホラーストーリー	5,000
V.V	10,000
オーマイガー	3,000
ジャレコ	
ゲーム天国	30,000
P-47 ACES	30,000
プラスアルファ	30,000
ロッドランド	25,000
銀河任侠伝	28,000
ぶたさん	30,000
シティコネクション	35,000
エクセリオン	2,000

今月は買取り強化月間 どこよりも高く買取ります。

ポップフレイマー	30,000
魔魁伝説	3,000
ビッグストライカー	1,000
バンプレスト	
マクロスプラス	特価
美少女戦士セーラームーン	40,000
マクロスII	12,000
ウルトラマンクラブ	3,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	4,000
SDガンダムネオバトリング	7,000
テクノスジャパン	
ダブルドラゴン	4,000
ダブルドラゴンII	3,000
熱血硬派くにお君	4,000
スーパースターズ	2,000
レッスルフェスト	2,000
V'BALL	1,000
バトルレーンVol.5	1,000
スクランブルエッグ	5,000
出世大相撲	6,000
カネコ	
ギャルズパニック3	22,000
ギャルズパニック2	22,000
ギャルズパニック2スペシャルエディション	18,000
アルファックスZ	4,000
DJボーイ	8,000
ビデオシステム	
F1グランプリ	1,000
F1グランプリII	1,000
ハットリス	3,000
スーパーバレーボール	1,000
ユニバーサル	
レディバグ	15,000
Mr.Do（*）	5,000
Mr.Do vsユニコーン	20,000
Mr.Do ワイルドランド	18,000
その他	
上海	3,000
上海II	28,000
いっき	6,000
グランドストライカー	3,000
疾風魔法大作戦	10,000
バトルガレッガ	40,000
スーパー上海	5,000
アクロバットミッション	6,000
サンダードラゴン2	22,000
ポンピングワールド	4,000
アグレス	2,000
ヒーテッドバレル	10,000
ネクストスペース	2,000
将棋	6,000
ススメ！マイルスマイル	5,000
ぽいっと	2,000
スーパーイーグルショット	2,000
卒業証書	6,000
五月陣戦	3,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
麻雀	
ラブリーポップ麻雀　雀々しましょ	特価
E雀ハイスクール	80,000
ファンタジックラブ	特価
プリティーセーラー2	18,000
スーチーパイスペシャル	5,000
麻雀エンジェルキッス	30,000
スーパーリアル麻雀PII	5,000
スーパーリアル麻雀PIII	5,000
麻雀クリニック	5,000
まーじゃんバニラシンドローム	10,000
麻雀学園	3,000
麻雀遊技	4,000
スーパー㊙版	10,000
プロ麻雀　極	5,000
スケバン雀士　竜子	15,000
ミラージュ	4,000
トリプルウォーズ	5,000
セーラーウォーズ	8,000
下取りコーナー	
ウォーザード	相談
X-MEN vsストリートファイター	相談
クイズなないろドリームス	相談
ストZERO2アルファー	相談
マーブルスーパーヒーローズ	相談
サイバーボッツ	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンシングアイ	相談
バトルガレッガ	30,000
トライゴン	12,000
アーガス	相談
サイオン	相談
ザビガ	相談
サイバーSTERRA	相談
ヴァーテクサー	相談
ちゃっくんぽっぷ	相談
パーフェクトソルジャー	10,000
バルトリック	22,000
平安京エイリアン	相談
ニューヨークニューヨーク	160,000
ブラックパンサー	相談
トランキライザーガン	220,000

CPSIIボード 高額買取り中!!

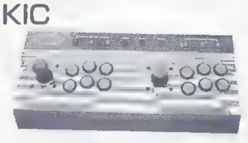


シグマ電子



AV-5000　¥26,000

KIC



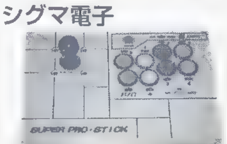
パナカスタムロング　¥34,000

ハッピー商会



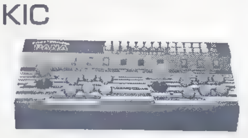
VEGA Jr.　¥29,800

シグマ電子



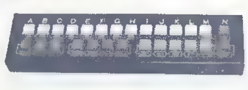
Σ-8000　¥15,800

KIC

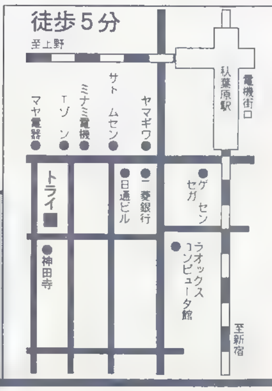


パナツインロング　¥38,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可　¥7,000



株式会社 トライ

住所　〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時～8時 日曜・祭日は10時～6時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

ストリートファイターIII
ストリートファイターEX
ストリートファイターZERO3
予約受付中！

カプコン

ウォーザード	特価
X-MEN vsストリートファイター	特価
クイズなないろドリームス	特価
ロックマン2	特価
ストZERO2アルファー	特価
ストZERO2	特価
スーパーパズルファイターIIX	特価
D&Dシャドーオーバーミスタラ	特価
19XX	特価
マーブルスーパーヒーローズ	特価
ストZERO（ソフト）	3,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）	5,000
サイバーボッツ	特価
X-MEN	特価
パワードギア	特価
スーパーマッスルボマー	特価
ヴァンパイア（ソフト）	3,000
エイリアンVSプレデター（ソフト）	35,000
スーパーストIIX（ソフト）	4,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ソフト）	38,000
スーパーストII（ソフト）	500
ストリートファイター（海外）	15,000
ストリートファイターII'	7,000
ストリートファイターII'ターボ	8,000
バース	16,000
ストライダー飛竜	25,000
エリア88	28,000
ニモ	48,000
大魔界村	25,000
チキチキボーイズ	12,000
1941	30,000
ウィロー	30,000
USネイビー	15,000
クイズ殿様の野望2	6,000
キャディラックス	15,000
天地を喰らうII	15,000
サイドアーム	6,000
マッドギア	4,000
戦場の狼	5,000
1942	8,000
バルガス（*）	3,000
セクションZ	20,000

NEO·GEO業務用

MV-1FA	特価
MV-1FZ	特価
MV-1	特価
わくわく7	特価
サムスピ天草降臨	特価
風雲スーパータッグバトル	特価
ステークスウィナー2	特価
ザ・キングオブファイターズ'96	特価
ニンジャマスターズ	10,000
神凰拳	8,000
龍虎の拳外伝	5,000
メタルスラッグ	15,000
マジカルドロップ2	35,000
リアルバウト餓狼伝説	特価
サムスピ斬紅郎無双剣	5,000
ステークスウィナー	10,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
得点王3	4,000
将棋の達人	特価
パルスター	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
天外魔境真伝	8,000
ワールドヒーローズパーフェクト	5,000
風雲黙示録	3,000
餓狼伝説3	2,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	10,000
クイズキングオブファイターズ	3,000
ギャラクシーファイト	3,000
パニックボンバー	3,000
パズルボブル	8,000
ファイトフィーバー	15,000
オペレーションラグナロク	8,000
パワースパイクII	2,000
痛快GAN GAN行進曲	3,000
真サムライスピリッツ	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	4,000
ソニックウイングス2	7,000
ぐるりん	2,000
雀神伝説	8,000
トップハンター	5,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
得点王2	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
フライングパワーディスク	5,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
サムライスピリッツ	2,000
ビューポイント	8,000
ラストリゾート	5,000
ASOII	5,000
ラギ	5,000

その他ほとんど在庫有り

ナムコ

鉄拳3	予約受付中
ダンシングアイ	特価
子育てクイズマイエンジェル	特価
ダンクマニア	7,000
ソウルエッジVer.II	特価
鉄拳2Ver.B	特価
ゼビウス3D／G	36,000
ナムコクラシックコレクションVol.1	14,000
ナムコクラシックコレクションVol.2	32,000
アウトフォクシーズ	32,000
アサルト（P付）	58,000
オーダイン	28,000
ファイネストアワー	65,000
マーベルランド	25,000
フェリオス	40,000
ワルキューレの伝説	45,000
ドラゴンセイバー	23,000
ドラゴンスピリット	30,000
ギャラガ88	20,000
パックマニア	20,000
スプラッターハウス	23,000
ワンダーモモ	40,000
イシターの復活	98,000
ローリングサンダー	25,000
ゼビウス	12,000
ボスコニアン	15,000
バラデューク	23,000
ドラゴンバスター	12,000
トイポップ	48,000
ディグダグ	12,000
ギャラガ	10,000
ドルアーガの塔	30,000
ギャプラス	12,000
F.A	15,000
マッハブレイカーズ	30,000
クラックス	2,000
グレートスラッガーズ	500
グレートスラッガーズ'94	1,000
スーパーワールドスタジアム'95	2,000

コナミ

ヴァーサスネットサッカー	特価
対戦とっかえだま	特価
進め対戦ぱずるだま	8,000
セクシーパロディウス	33,000
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	55,000
対戦ぱずるだま（サブ）	1,000
ツインビーヤッホー（サブ）	1,000
沙羅曼蛇2（サブ）	4,000
ガイアポリス	22,000
ゼクセクス	23,000
グラディウスII	22,000
グラディウスIII	28,000
沙羅曼蛇	30,000
スラムダンク	12,000
恋のホットロック	48,000
悪魔城ドラキュラ	65,000
スーパー魂斗羅	20,000
パロディウスだ！	60,000
エイリアンズ	18,000
餓流禍	13,000
ローラーゲームス	4,000
サプライズアタック	4,000
ヘクシオン	2,000
特殊部隊ジャッカル	6,000
イーアルカンフー	14,000
フロッガー	10,000
ジャイラス	10,000
ツタンカーム（*）	12,000
アミダー（*）	5,000
スーパーコブラ	25,000
スーパーバスケットボール	1,000
タイムパイロット	10,000
タイムパイロット84	15,000
ハイパーオリンピック	8,000
ハイパーオリンピック84	8,000
ハイパースポーツSP	8,000
メガゾーン	4,000
ザ・ハスラー	3,000

セガ

バーチャファイター3（筐体一体）	特価
バーチャファイター3（PCB）	特価
ダイナマイトベースボール（PCB）	特価
バーチャロン（シングル筐体も有り）	特価
ファイティングバイパーズ（PCB）	特価

カプコン

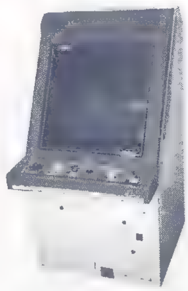
Qーグランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。



¥118,000〜

タイトー



カナリー　¥60,000〜

アイレム



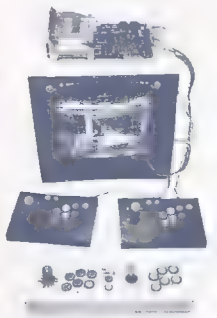
マドンナ　¥68,000〜

コナミ



DOMY Jr.　¥70,000〜

18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）電源・ハーネス付 ¥98,000
ストIIタイプ　¥70,000
別売コントローラー（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

新品¥68,000　中古¥46,000

セガ



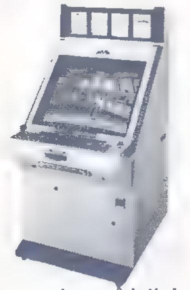
エアロシティ　¥58,000〜

セガ



アストロシティ ¥100,000〜

エス・エヌ・ケイ



ストIIパネルも可
MVS-U4(基板付) ¥100,000〜

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

コスモランド ☆=0(5)
茨城県鹿島市宮中4－1－21 ☎(0299)84－1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ（デバステイター）	12,603,600	EASY	ALL (連)
2	レイストーム（R-GRAY 1）	9,482,350	EASY	ALL
3	レイストーム（R-GRAY 2）	14,945,200	EASY	ALL
4	バトルガレッガ（ガイン）	11,951,210	EASY	ALL
5	バトルガレッガ（チッタ）	8,494,940	EASY	ALL
6	バトルガレッガ（ボーンナム）	8,796,400	EASY	ALL
7	バーチャファイター3（影丸）	2′13″68	EASY	ALL
8	バーチャファイター3（ジェフリー）	2′10″53	EASY	ALL
9	侍魂天草降臨（タムタム）	7′30″90	霜月 楼	ALL
10				

11月24日現在

めざせハイスコア!!

今年の最多☆獲得店は、福岡県の「モンキーハウス本館」と決まりました！おめでとうございます。さて来年はどこのお店に？

ギャレッソ津田沼店 ☆=9(37)
千葉県船橋市前原西12－15－16酒井ビル ☎(0474)74－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	39,962,190	YMN	ALL デバステイター
2	蒼穹紅蓮隊	32,892,314	HDK	ラスボス 3号機
3	バトルガレッガ	13,723,640	ワイルドすね子	ALL ワイルドスネイル
4	セクシーパロディウス	5,167,900	KSD-ST☆社長	ALL ビッグバイパー
5	グラディア	6,458,380	ZKB-RIT8段	全2周ALL 2日目
6	クレオパトラフォーチュン	4,863,840	NAOくんなの	全消し大事♥まだとれそうなの
7	レイストーム	15,622,650	ATC-KTL-N F	ALL 残1 R-GRAY1使用
★	セガラリーチャンピオンシップ	2′42″17	ぎるはま課長	ランキャ 完走（初級）
9	ダンシング・アイ	5,440,250	KSR-JPT井上シャボンスプレー	ラス面 穴うめです
10	ライデンファイターズ	42,263,750	新宿の人！	ALL(連) ジャジスペア使用

モンテカルロ ☆=0(22)
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	39,269,170	SnRun-y	1CALL 残2 連付き
2	X-MENvsストリートファイター	2,848,600	SnRun-y	1CALL ウルビー&春麗 連付
3	侍魂天草降臨（天草四郎時貞）	4′08″12	最近かなりファニー	1CALL
4	バーチャファイター3（カゲ）	1′47″18	SnRun-y	1CALL 7人目にウルフ
5	バーチャファイター3（葵）	1′52″43	FAG 般若君…？	1CALL
6	バーチャファイター3（ラウ）	2′19″18	E・H	1CALL 7段
7	ワインディングヒート（上級・T・A）	2′37″592	I・C・B・M	シルビア使用
8	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	767,000	へっぽこ	1CALL 5機設定 めぐみちゃん♡95%
9	ステークスウィナー2（アースクエイク）	31億6690万円	魔B党-MIE	1CALL 7戦全勝 オールレコート
10	レイストーム（R・G－2）	20,078,700	も？？？	1CALL 5機設定 残×3

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1(47)
北海道札幌市南区澄川4条3－3－11 ☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2′00″68	TAG	ALL ジェフリー
2	ライデンファイターズ(連)	23,690,590	QSR-リキさ！！	ALL バイパーフェイズワン
3	対戦とっかえだま	1,998,800	バニラ最強団 団員(必)	9面 18連鎖 博士
4	侍魂天草降臨	5′56″67	たっる	ALL 天草
5	レイストーム（RG－1）	12,655,100	GSS-MLD-ATS	8面 マニュアル
6	X-MENvsストリートファイター	993,600	KNG	ALL ローグ ナッシュ
7	蒼穹紅蓮隊(連)	16,649,356	KRL-バイキン	6面 艮大 B×6
8	バトルガレッガ(連)	12,596,340	T³ 吉村 聡	ALL チッタ
9	バトルガレッガ(連)	13,706,220	T³ 吉村 聡	ALL ボーンナム
10	バトルガレッガ(連)	11,934,130	T³-ゴンゾーロ LYT	7面ン 中ボス ミヤモト

八千代プレイランドカーニバル ☆=1(159)
千葉県八千代市八千代台東1－6－17 ☎(0474)85－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	585,757	ぷよ完全引退宣言！T・M（みくりや）	ALL 795ぷよ NOV式15連鎖
2	侍魂天草降臨（タムタム）	9′32″45	9MH	ALL 修羅 剣豪
3	侍魂天草降臨（ガイラ）	8′48″88	9MH	ALL 修羅 剣豪
4	ストリートファイターZERO2アルファ	2,217,000	DEBU	ALL サバイバル 剣豪
5	ラストブロンクス（レッドアイ）	5′53″35	ルーズソックスファイター ルーズレッド	ALL
6	ライデンファイターズ	12,723,000	ルーズピンク(た)	4面
7				
8				
9				
10				

トミームナコ ☆2=(16)
群馬県高崎市本町3－69 ☎(0273)25－2906

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	侍魂天草降臨	3′31″56	SnRun-y	ALL (連) 天草四郎時貞(剣豪)
2	X-MENvsストリートファイター	2,740,400	SnRun-y	ALL (連) ウルヴァリン&春麗
3	バーチャファイター3	1′41″78	TAM	ALL ジェフリー
4	バトルガレッガ	スコアー募集中	FNK	
5	19XX	18,768,800	ECM-SSI-S I	ALL (連) モスキート
6	19XX	16,603,000	金りや	ALL (連) ライトニング
★	豪血寺一族	1,782,600	ATF-Ⓓ	ALL (連) お揃 PX2 DX3
8	ガンスモーク	2,361,250	坂吹大和	ALL (連) ノーマル3機設定
9	ワールドヒーローズ	2,468,500	リハビリ中	ALL ジャンヌ
10				

NTK ☆=0(22)
北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33－7859

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2′53″57	PPK	1COINALL AKIRA使用
2	バーチャファイター3	2′59″87	PPK	LAU使用
3	バーチャファイター3	2′56″76	PPK	KAGE使用
4	レイストーム	9,935,700	GSS-MLJ-ATS	7ステージ R-GRAY2使用
5	侍魂天草降臨	7′32″88	INU	1COINALL シャルロット 羅刹
6	侍魂天草降臨	6″44″61	INU	1COINALL タムタム 羅刹
7	ライデンファイターズ	3,460,530	FAT	ステージ4までエイジス使用
8				
9				
10				

GAME in DAIEI ☆=10(35)
千葉県市川市南八幡4－1－7駅南ビルB1 ☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ（DEVASTATOR）	43,007,270	MiRAGE NLB-MAX (ち)	ALL
2	プリンセスクラウン大作戦（キララ）	2,912,200	RIN	ALL
3	対戦とっかえだま（白河イースター3世）	1,955,800	M・K-マドカ	ALL
4	クイズ七色ドリームス虹色町の奇跡	1,038,300	B・K	ALL 97%
5	ギャロップレーサー（トロットサンダー）	7′47″10	MIRAGE-NLB-MAX (ち)	ALL （DC1着）
6	侍魂天草降臨（柳生十兵衛）	4′13″51	T・T先生	ALL 修羅
7	侍魂天草降臨（橘右京）	4′46″04	右京使いK	ALL 羅刹
8	侍魂天草降臨（風間蒼月）	6′46″46	M・Y-剣鬼	ALL 羅刹
9	バトルガレッガ（ミヤモト）	12,243,500	NLB-KNTR-SFEA (宿)	ALL
★	サイキックフォース（ウェンディ）	3′01″46	KKN-鈴将	ALL

プレイシティキャロット二荒店 ☆=2(17)
栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F ☎(028)634－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2アルファ	1,942,700	穴ウメerRKZ	ロレント サバイバル 1CALL PX5
2	侍魂天草降臨	6′44″52	LECON-N G	タムタム羅刹 剣豪 1CALL
3	侍魂天草降臨	10″53″53	LC：	閑丸 修羅 剣豪 1CALL
4	侍魂天草降臨	11′04″46	LC1	幻十郎 修羅 剣豪 1CALL
5	侍魂天草降臨	12′44″13	下忍	半蔵 修羅 剣豪 1CALL
6	レイストーム	11,164,500	KNM	STAGE 5 R GRAY2
7	バーチャファイター3	3′44″76	銀の黄昏錬金術会"SPT"	リオン 1CALL
8	バーチャファイター3	3′07″46	T・S	ラウ 1CALL
9	バーチャファイター3	3′32″60	六本木純一 JR	アキラ 1CALL
10	ブロップサイクル	12,540	UWM	上級モード 1CALL

プレイシティ24 ☆=55(113)
北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23－5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	X-MENvsストリートファイター(連)可	2,932,600	花山 薫	ALL ウルヴァリン&チュンリー
2	バーチャファイター3（ウルフ）	2′37″21	BELLDANDY 次回ガンバリます？	ALL 1本負け 対戦台
3	侍魂天草降臨（シャルロット）(連)	4′10″41	魔B党 K O	ALL (予) 2分14秒
4	侍魂天草降臨（ガルフォード）(連)	4′30″96	魔B党-K O	ALL (予) 2分33秒
5	侍魂天草降臨（タムタム）(連)	5′26″95	帝国惑戦団 AMP	ALL (予) 2分37秒
6	侍魂天草降臨（リムルル）(連)	6′51″34	帝国惑戦団	ALL
7	侍魂天草降臨（柳生十兵衛）(連)	6′57″36	魔B党 K O	ALL
8	侍魂天草降臨（橘右京）(連)	7′46″73	アシュラ	ALL
9	侍魂天草降臨（ナコルル）(連)	8′22″09	カムイフムケスプ	ALL
10	侍魂天草降臨（服部半蔵）(連)	11′44″28	以上ノーマル17キャラクリアしてる変な店	ALL

ゲームコーナーヤングパレス ☆=10(24)
千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(04709)3－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	X-MENvsストリートファイター	2,636,800	茶柱（深元）	ALL (連) 春麗とストーム使用
2	ザ・キングオブファイターズ'96	1,014,800	IKA⑤愛と正義の戦士皮ジャンジャンキー	ALL テリー・アンディー・ジョー東
3	侍魂天草降臨	7′18″27	HARD-M・M	ALL 花諷院和狆（修羅）
4	侍魂天草降臨	7′22″23	HARD-HPI	ALL ガルフォード（修羅）
5	侍魂天草降臨	7′47″59	HARD-TORA	ALL タムタム（修羅）
6	バトルガレッガ	12,607,150	AB'	ALL ワイルドスネイル
7	レイストーム	11,216,350	HARD-TORA	ラスト R-GAY1
8				
9				
10				

今市ゲームセンター ☆=0(14)
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21－1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	7′00″93	T.W	ガルフォード ALL
2	侍魂天草降臨	7′06″21	MRX	タムタム ALL
3	侍魂天草降臨	8′44″22	BAG-TIR	天草 ALL
4	侍魂天草降臨	10′35″40	MR2	幻十郎 ALL
5	わくわく7	11,767,500	BAG-TIR	アリーナ ALL
6	ラストブロンクス	1,403,088	MR2	クロサワ R=12
7	パズルボブル3	21,878,330	AHO	ALL
8	レイストーム	7,493,750	COA	R=6 RG-1
9	レイストーム	11,563,800	GTP-NTM	R=6 RG-2
10	バトルガレッガ	8,672,070	AYK-HAK(や) もう少し	R=7 ミヤモト

ゲームセンタードリーム ☆=3(39)
宮城県仙台市青葉区中央2－1－17東四ビルB1 ☎(022)224－1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	プリンセスクラウン大作戦（クララ）	18,398,800	まとらまじっくべ	ALL タイニーデビル
2	わくわく7（ライ）	14,620,600	タクDS-Ⓓ	ALL ノーミス
3	ライデンファイターズ（バイパー）	45,806,890	お師匠	ALL 連付 ミク×8
☆	バーチャファイター3（ジャッキー）	1′37″23	水谷 優子Ⓓ	ALL
5	侍魂天草降臨（タムタム羅刹）	10′07″53	KNZ ゼロ	ALL 天華あり
6	ぷよぷよ通	483,246	YUS-NTT 引退 T.M（みくりや）	ALL 475ぷよ
7	レイストーム（R-GRAY-1）	12,360,850	鶴鶴サキに超燃え！H/S吉武	ALL
8	19XX（ライトニング）	18,036,300	ジョニー大滝-XX	ALL 連付
9	蒼穹紅蓮隊（鵬牙）	17,751,870	FEA-TND	ALL 連付
★	ガンバード（アッシュ）	2,146,500	戦国人	ALL 連付 1周13万

君こそゲーメスト！

1回目集計	ライデンファイターズ		52,049,130（使用キャラ：ジャッジスピア）	AXIOM−H.Y㊂	アミューズメントスペースフジ（大阪）
1回目集計	サムライスピリッツ天草降臨		3′31″56（使用キャラ：天草四郎時貞）	SnRun−y	トミームナコ（群馬）
1回目集計	わくわく7		28,267,500（使用キャラ：まるるん）	獣（白）と小学生ウハー㊝	扇ケ丘レジャーセンター（石川）
1回目集計	プリクラ大作戦		18,398,800（使用キャラ：クララ）	まとらまじっく㋬	ゲームセンタードリーム（宮城）
1回目集計	クレオパトラフォーチューン		999,999,990（やさしいスタート）	酒だ！Jだ！ナデシコだ！L2A−大明神♡	2店にて達成
1回目集計	セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ		2′42″038（メルセデス MT）	SNQ	個人申請五番ミュージアム（千葉）
2回目集計	バーチャファイター3	アキラ	1′16″82	ストーカーいとー	ゲームスポットアテナ（東京）
2回目集計	バーチャファイター3	ジャッキー	1′37″23	水谷 優子Ⓓ	ゲームセンタードリーム（宮城）
2回目集計	バーチャファイター3	サラ	1′47″56	AXIOM−DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
2回目集計	バーチャファイター3	パイ	1′40″57	☆CAT'S−きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
2回目集計	バーチャファイター3	ウルフ	1′42″78	AXIOM−DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
2回目集計	バーチャファイター3	ジェフリー	1′29″76	「白金の星！世界!!」MiLK−ANCHAN	個人申請GAME'S MILK（京都）
2回目集計	バーチャファイター3	影丸	1′24″65	NGP−㊙−N	西銀座ゲームプラザ（山梨）
2回目集計	バーチャファイター3	リオン	2′22″86	AXIOM−DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
2回目集計	バーチャファイター3	葵	1′45″32	ZGF−PAX	個人申請アミューズメントピアフェスタ（山梨）
2回目集計	バーチャファイター3	鷹嵐	1′32″29	SMO（すもー）	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
2回目集計	X−MENvsストリートファイター		3,243,800（ストーム、春麗）	Chaos−KOS	個人申請GAME'S MILK（京都）
2回目集計	ダンシングアイ		9,704,150	ケーユー	TILT神保町（東京）
2回目集計	対戦とっかえだま		3,400,400 ひろし&ひとみ	LAC−HERO	オレンジペコ（愛知）
2回目集計	風雲スーパータッグバトル		717,000	MIZ神−ZZ㋕	タウンスポットプレイランド（大阪）
2回目集計	ギャロップレーサー		7′42″40（サクラバクシンオー）	DCC−AGAS−KACⓅ	オレンジペコ（愛知）
2回目集計	ファイターズインパクト		2′19″26	㊙	モンキーハウス本館（福岡）
2回目集計	アクアジェット		1′41″70（初級）	Ligion−ホエホエ君	アミューズメントスペースフジ（大阪）
2回目集計	バンバンボール		14,951,486	MGL−はいご㋩㋭ あと1300万でる	モンキーハウス本館（福岡）
2回目集計	サイドバイサイド	中級	2′22″83	SNQ	個人申請ファミー（千葉）
2回目集計	サイドバイサイド	超上級	2′35″93	STG−MIC	個人申請ゲームスペースジャンボ（神奈川）
2回目集計	サイドバイサイド	弩級	3′19″23	STG−MIC	個人申請ゲームスペースジャンボ（神奈川）
3回目集計	蒼穹紅蓮隊	紫電	33,225,420	YGA−IBA	オレンジペコ（愛知）
3回目集計	蒼穹紅蓮隊	鵬牙	27,981,505	PAN−FTC.DOC	モンキーハウス本館（福岡）
3回目集計	ワインディングヒート	初級	1′43″338	GKK−LIE㊝	個人申請東京レジャーセンター小岩店（東京）
3回目集計	ワインディングヒート	上級	2′31″870	JAG−OYA−G	荏原ゲームコーナー（東京）
3回目集計	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡		4,245,000	FAD−IDA	チャレンジバンバン（愛媛）
3回目集計	ジェットウェーブ		1′28″601（初級）	GKK−LIE㊝	個人申請東京レジャーセンター小岩店（東京）

その1

今回はライデンファイターズから解説に入っていきます。数々の名作シューティングを世に送り出してきたセイブ開発の最新作だけあって、ハイスコアラーの注目度も高く初回から凄まじい激戦となっています。

追いすがるライバルを振り切り、H・Y㊂氏がトップの座に輝いています。

隠しボーナス満載のこのゲームですが不親切な隠しはほとんどなく、自力で探し出せる範囲なのがプレイヤーのやる気に拍車をかけているようです。

そして敵弾を自機にかすらせることによって得点が稼げるため、常に死と隣り合わせのプレイが要求されています。

今後の熱い争いが非常に楽しみなゲームの登場です。

次はシリーズ4作目のサムライスピリッツ天草降臨です。

前作までと違い今回はタイムアタック制となっています。

速いタイムを出すためには1本目が始まったら瞬時に自決し怒りゲージをためます。

そしてジャンプ大斬りや立ち大斬りを多用して敵を瞬殺していきます。大斬りが通用しない相手には、すかし投げや中斬り等も使っていくといいようです。

次はわくわく7です。CPU戦の得点システムが非常によく考えられていて点数の稼ぎがいがあるゲームです。

今回のトップはまるるんになっています。

使い易いハラハラアタックと攻撃力の高さがポイントだと思われます。

アクションゲームファン&クララマニアが待ちに待ったプリクラ大作戦ですが、初回から1800万台での争いが

ゲーム ソニックビーム ☆＝0（2）

千葉県松戸市松戸1172−1 ☎(0473)60−2008

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,845,200	鏡 魅羅使い OGP−鈴木みはㇾ	ALL 鏡 魅羅使用 16連鎖
2	マジカルドロップ2（ストーリーモード）	5,226,524	ZAC−Ristar 連なし自己㋬	ALL ストレングス使用
★	バトルガレッガ	14,868,870	MOL=CKDF=フルエンモ	ALL ゴールデンバット
4	ライデンファイターズ	40,040,000	YMN スッキリスコア	ALL バイパー使用
5	ライデンファイターズ	39,596,270	CKDF=D−K 周目あるってホント？	ALL デバイスター使用
6	蒼穹紅蓮隊	23,789,687	CKDF=D−K 今月もクリアできず	ST−6 屠竜使用
7				
8				
9				
10				

プレイランドスカイシアター ☆＝8（281）

埼玉県深谷市西島町2−20−25 ☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	4′12″29	LoVe2アニタ	1コイン ALL 橘 右京
2	侍魂天草降臨	7′29″48	今夜は赤いリボンで… PSY−Z	1コイン ALL ナコルル
3	侍魂天草降臨	6′02″85	竜の口より生まれし者	1コイン ALL 花諷院 骸羅
4	バーチャファイター3	2′14″51	P3	1コイン ALL 鷹嵐
5	バーチャファイター3	2′24″75	おんんじすらいす100はいいぞ！！ EXY	1コイン ALL リオン
6	ストリートファイターZERO2アルファ	2,679,300	部屋に居るのは？ PSY−Z	1コイン ALL サバイバル ガイ
7	ストリートファイター	2,518,900	あっぷすらいす100も前々OK!EXY	1コイン ALL サバイバル ダン
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,618,800	5回はちょっと…ね♥ PSY−Z	1コイン ALL 根性モード 虹野沙希
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,584,400	"朝焼け"がとってもきれいね♥PSY−Z	1コイン ALL 根性モード 藤崎詩織
10				

熊谷ガリバー ☆＝0（30）

埼玉県熊谷市筑波2−49−8 ホーラム秋山ビルF1 ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン	3′01″10	NKR	ALL テムジン
2	レイストーム	21,088,950	何故クリア出きない？ ONKEL	ラスボス RG−2 もういや
3	侍魂天草降臨	10′54″64	D.A.S	ALL ナコルル
4	スカルファング（スペシャル）	19,121,000	スーパーフィンタジーゾーン人	ALL ヴァルキュリア+ファイタータイプ
5	ガンブレードNY	425.75	RX−7	ALL EASYモード
6	X−MENvsストリートファイター	1,879,100	KSL−WARRIOR	ALL チュンリー ガンビット
7	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	·149,300	MAD−E	5月27日まで
8	ダートダッシュ	ベリーイージースタート 中級車ATでゴール	店員の内3名	今ごろ入った
9	わくわく7	13,630,100	D.A.S	ALL ダンディーJ ノーミス
10				

ゲームプラザコトブキ ☆＝3（7）

埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダンシング・アイ	5,880,600	努力不足の人 KSM㊂	ALL 1ミス 8倍
2	バーチャファイター3（影丸）	2′19″98	つまんない RG−γ1000	ALL
3	バーチャファイター3（葵）	2′29″28	つまんない RG−γ1000	ALL
4	バーチャファイター3（ジャッキー）	2′33″32	つまんない RG−γ1000	ALL
5	侍魂天草降臨（天草）㊥	4′19″71	貧乏に負けた人 KSM㊂	ALL 羅刹
6	侍魂天草降臨（十兵衛）㊥	4′25″94	同人に走った人 KSM㊂	ALL 修羅
7	侍魂天草降臨（右京）㊥	5′35″80	祖母が倒れた人 KSM㊂	ALL 羅刹
8	侍魂天草降臨（蒼月）㊥	5′43″72	キップ切られた人 KSM㊂	ALL 修羅
9	侍魂天草降臨（牙神）㊥	6′33″68	ビデオ購入者に感謝♥のび 次回はDE	ALL 羅刹 CG4も出る？
10	侍魂天草降臨（リムルル）㊥	6′42″90	ISM	ALL 羅刹

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝9（63）

埼玉県越谷市大沢3−6−12 ☎(0489)79−4320

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	バルキューブ	5,611,140	曲が超良すぎる！ ZAC−Ristar	レベル99+α 1P側
★	ソウルエッジ Ver.Ⅱ	1′58″43	GKK−ろっど	ALLヴォルド使用 本まけ ㊥必なし
★	マジカルドロップ2（ストーリーモード）	5,667,854	森下での大会に大感謝 ZAC−Ristar	ストレングス使用 ALL ㊥付
★	鉄拳2（旧 Ver）	1′17″80	GKK−ろっど	予選48秒 ALL キング使用 ㊥必付
★	レイブレーサー（最上級 T・T）	1′35″325	GKK−ろっど	完走 橋×2 BL31″120
★	ゲーム天国（タイムアタック）	13,255,340	STG−MIC	ひぐ使用 ALL ㊥
★	ストライカーズ1945（ZERO）	2,202,900	DAB.S	ALL ㊥付 周 18.3万
★	ストライカーズ1945（スピットファイア）	2,146,800	今日もお口は舌好調！ダメ・ス	ALL ㊥付 1周 114.2万
★	ぷよぷよ通	973,456	100万点への序曲 SPD−水無月愛理㋡	ALL Ⓑ 803
★	ガンバード（ユリオン）	2,149,900	DAB.S	ALL 113.5万 残0 B1

中央プラザ大泉店 3 店集計 ☆=1 (21)

東京都練馬区東大泉 1−35−6 ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイタース	14,862,630	チッパー	ALL
2	蒼穹紅蓮隊	14,543,810	KO.	1−6
3	レイストーム (R−GRAY 1)	10,050,900	ひでえお	8面
4	レイストーム (R−GRAY 2	19,461,250	EZN	ALL
5	逆転パズル番長	1,822,900	K	LV99仙人
6	ナムコクラシックコレクション Vol. 2、ニューラリーX	250,170	セッキー	ALL
7	オーバートップ クリアタイム	3′59″07	セノキー	亜星
8	サイキックフォース (クリアタイム)	3′20″96	AOI	バーン
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆=16(419)

東京都品川区旗の台 3−12−3 J・BOX 1 F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	クレオパトラフォーチュン	85,743,150	TDF−神の人 (パトラッキー♡)	ALL 16連鎖 B=1657
2	ステークスウィナー 2 (牡馬㊤)	31億6690万円	EGC−㊛MKZ	ALLレコード
3	ステークスウィナー 2 (牝馬㊤)	28億8790万円	EGC−㊛MKZ	ALLレコード
4	プリンセスクララ大作戦 (キララ)	8,146,200	JAG−MIYA氏	ALL 残0 リッチ
5	ワインディングヒート (上級)	2′31″870	JAG−OYA−G	ALL R33／AT
6	侍魂天草降臨 (天草㊤㊒)	3′44″88	声優ラジオ投稿マニア SSC−ぶい♡水	ALL 羅刹 ㊇1′49″
7	侍魂天草降臨 (右京㊤㊒)	4′29″13	シンデレラ城に住む女 ちなみ♡MIS㊐リカ	ALL 羅刹
8	侍魂天草降臨 (覇王丸㊤㊒)	7′18″11	永瀬 麗子♡IGA㊐	ALL 修羅
9	侍魂天草降臨 (骸羅㊤㊒)	8′37″20	興栢さんのディナー・ショーにいけるかな？	ALL 修羅
10	侍魂天草降臨 (ナコルル㊤㊒)	10′01″61	気がつけば常連 KY3−せり@	ALL 修羅

池袋プレイランドラスベガス ☆=4 (70)

東京都豊島区西池袋 1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ (ジャガースピア)	51,527,840	DAB. S	ALL 3面，ミス 50万おち
2	レイストーム (RG−2)	24,304,450	吉村の師匠 T3−WIZ	ALL
3	蒼穹紅蓮隊 (屠竜)	31,765,021	えへ クリアできないの KPL−NEK	ラスボスなの 次回ペルソナ発動
4	対戦とっかえだま	1,752,700	やったね！ OGP−鈴木み㋵	ALL ひろし＆ひとみ
5	対戦とっかえだま	2,056,400	うひゃひゃひゃ SUZIEるたまあ	ラス面 シンwith バンド
6	侍魂天草降臨	8′29″38	穴ウメ	ALL ガルフォード
7				
8				
9				
10				

ゲームスポットアテナ 2 店集計 ☆=4 (67)

東京都町田市森野 1−37−8 今村ビルB 1 ☎(0427)21−6887

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	バーチャファイター 3 (アキラ)	1′16″82	ストーカーいとー	ALL
2	ラストブロンクス (クロサワ)	1′40″75	JBL−NOB	ALL
3	龍虎の拳 2 (リー)	2,587,361	NGT 和本氏に感謝	ALL㊅ D×12
★	龍虎の拳 2 (ミノキー)	2,909,820	江藤 恵	ALL㊅ D×11
★	龍虎の拳 2 (ジョン)	3,847,090	アテナに感謝 JBL−TERchan	ALL 1 落ち、D×12
6	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	14,551,290	NGT−キャサ夫	ALL
7				
8				
9				
10				

タイトーイン町田店YOU² ☆=18(437)

東京都町田市原町田 8−14−8 ☎(0427)28−8889

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	プリンセスクララ大作戦 (キララ㊒)	7,934,300	CYR−KSL−WARRIOR	ALL
2	プリンセスクララ大作戦 (クララ㊒)	3,643,200	プッシュ星人	ALL
3	プリンセスクララ大作戦 (グレイ㊒)	4,872,200	李 小龍	ALL
☆	レイストーム (R−GRAY 1 ㊒)	16,151,700	PTY−FJS	ALL
☆	レイストーム (R−GRAY 2 ㊒)	25,151,400	T3−WIZ	ALL
6	サイキックフォース (ウェンディ)	3′15″66	BRK−部長部曲	ALL 旧Ver
★	ぱづり	5,432,500	F・K−モリソヴァ㋵	ALL
8	アクアリウム (イカ)	1,693,050	F・K−モリソヴァ㋵	ALL
★	龍虎の拳 2 (ロバート・ガルシア㊤)	2,623,722	クイック−ASM	ALL
★	パックマニア (3 段)	2,870,350	ESI	ALL 残0

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=89(258)

東京都豊島区巣鴨 1−15−1 ミヤタビルB 1 B 2 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダンシング・アイ	9,405,000	敏ちゃんカンバレ！ RIT 8 段 新井 貫	1 ミスALL ×32000
2	レイストーム (2 号機)	24,150,050	Mr. まさし君	ALL
3	対戦とっかえだま	1,640,900	SHW−ぴろしき	1コイン ALL モアイ 1連鎖だけ
☆	ねらってチュー	606,820	DAB. S	ALL 10面25万 (カス)
☆	プロップサイクル (ストーリー)	20,550	KMS	完走
★	首領蜂 (タイプB)	55,443,370	一般人H. S	ALL 残×3
7	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2′45″490	D. Hill	カリブラ MT
8	アクアジェット (スタンダード)	1′42″73	GKK−LIE㊝	くりあ
9	対戦とっかえだま	1,814,500	SHW−ぴろしき	ラス死
10				

ゲームセンターポパイ ☆=1 (21)

東京都足立区綾瀬 4−9−31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイタース	40,229,250	Z	バイパー使用 CALL 残0ひとり？
2	わくわく 7	16,498,600	S. A	まるるん 1 CALL
3	ガンバレット	136,545	MOL ㊖ TOS	1 CALL 初級
4	バトルガレッガ	14,114,520	MOL=CKDF−フルエンモ	ALL ゴールデンバッド
5	ときめきメモリアル対戦はずるだま	1,850,400	OGA−小川㋜	ALL 優美 16連鎖
6	蒼穹紅蓮隊	21,431,696	NLB ALT−㋟	号機 6面BOSS B×6
7	レイストーム	12,751,950	Z	8面 早くクリアしないと、、、、
8	ザ・キングオブファイターズ'96	697,000	羅刹騎士 龍	1 CALL 紅丸
9	侍魂天草降臨	6′52″59	羅刹騎士 龍 (牙神・羅刹黒使用)	修羅騎士鷹？燃やすぞコラ!! by龍
10	侍魂天草降臨	7′46″29	羅刹騎士 龍 (右京・羅刹白使用)	真か右京、裏か蒼月 用心棒(ぱな)十郎!!

ゲームコーナーフジ ☆=7 (225)

東京都葛飾区小岩 1−50−8 ☎(050)238−0425

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨 (タムタム)㊤	5′16″43	剣匠イザナム	ALL
2	侍魂天草降臨 (右京)㊤	5′49″54	Kiku	ALL
3	ライデンファイターズ (デバステイター)㊤	49,192,230	グラディウサー同盟 DKT−GER㋮	ALL ミクラス×10
★	ストライカーズ1945 (震電)㊤	2,193,100	全然ダメです AKA	ALL 残0 B.
★	ストリートファイターZERO 2 (ダン)㊤㊒	3,382,500	GSM−YBK−つる	ALL P×18
★	ヴァンパイアハンター (モリガン)㊤㊒	1,905,000	GSM−YBK−つる	ALL D×7 てきとう
★	スーパーストリートファイターⅡX (バルログ)㊤㊒	1,837,600	SSMR'ST− MRC 千砂魅	ALL 39R P×21
★	スーパーストリートファイターⅡX (ザンギエフ)㊤㊒	1,839,300	ATC−ZFC−ZGY丸	ALL 36R 爪0 S×22 P×21
9				
10	レイブレイサー (初級)ギヤ㊤	1′44″242	習志野すきま産業 (パート募集)	ALL 1周41′4 すきまレベル

TILT神保町店 ☆=10(381)

東京都千代田区神田神保町 2−14−4 ☎(03)3262−2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	クレオパトラフォーチューン	347,208,330	全国3億名の勝山様	ALL B 1658 レベル1スタート
2	レイストーム (R−GRAY 2)	24,775,700	期待の超大型新人!! メーイデ−イ	ALL クリア
3	ギャロップレーサー (サクラバクシンオー)	7′44″20	さくやま爆死王	ALL クリア 短
4	ギャロップレーサー (ナリタブライアン)	14″13″58	ナコヤでブライトン (年末来てね♡)	ALL クリア 長 参考
5	ゲーム天国 (タイムアタック)	13,122,910	ブーブー言うのはタクとブタだけだ。5点	ALL クリア ひぐ使用
6	雷電DX (練習)	10,916,510	RYP−MRJ㋚	1−5 ALL 2P側使用
7	戦球 (腕前判定)	11,165,550	PIS−源ノ助	レベル99 B 4502
☆	ダンシング・アイ	9,704,150	ケーユー	ALL クリア シースルー使用
9				
10				

君こそゲーメスト！

その2

4回目集計	レイストーム	R-GRAY2（16ロックオン）	25,151,400	T³－WIZ	タイトーイン町田店&YOU²（東京）
		R-GRAY1（8ロックオン）	16,151,700	PTY－FUS	
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96		1,190,100（テリー、アンディ、舞）	恭ちゃんラブラブ♡ SSC－ぶい	個人申請プレイスポットすーるぽん（東京）
	ロックマン2		1,342,200（ストーリー3）	咆哮野郎ーまJU	アミューズメントスペースフジ（大阪）
	ねらってチュー		606,820	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
5回目集計	スターグラディエイター	ゲレルト	1'51"78	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
		ゴア	1'46"88	MLK	
		ガモフ	2'06"37		
		ゼルキン	2'02"44	G.M.C.T・H	
	ハイパーアスリート	水泳100m自由形	36"93	ROT	個人申請ゲームセンターホープ（東京）
		棒高跳び	9m07cm		
	ブロップサイクル	上級	20,550	KMS	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
もうじゃ		対戦もうじゃモード	3,422,390	NGP－ANP 橘ひかり♡	西銀座ゲームプラザ（山梨）
バルキューブ			5,611,140（レベル99＋α）	曲が超よすぎ！ ZAC－Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
デカスリート		110mハードル	11"96	ABA	個人申請スペースNEO3（兵庫）
ソウルエッジVer.Ⅱ			1'58"43	GKK－ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
バブルメモリーズ		ストーリーノーマルモード	32,390,450	NBLA－AGGS－DOHⓈ	オレンジペコ（愛知）
ストリートファイターZERO2		アドン	3,395,300	タコ太	GAME'S WiLL（京都）
		ダン	3,382,500	GSM－YBK－つる	ゲームコーナーフジ（東京）
マジカルドロップ2		ストーリー	5,667,854	森下での大会に大感謝 ZAC－Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
サイキックフォース		ウェンディ	3'01"46	KKN－鈴将	GAME in DAIEI（千葉）
戦国ブレード		こより	2,166,600	IML－PSI	個人申請モンキーパンチ（愛知）
		翔丸	1,882,300（2周目7面）	BFM(た)	
ガンブレードN.Y			99,325	G・CRUSH－AYAOH	個人申請ファンタジアン岐阜店（岐阜）
バトルガレッガ		ノーマルキャラ	14,868,870（ワイルドスネイル）	MOL＝CKDF＝フルエンモ	ソニックビーム（千葉）
		ミヤモト	14,989,710	木村	GAME'S WiLL（京都）
		ガイン	17,023,770	星白金－KIS	ジョイフルランドヒノーズ（東京）
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま			2,063,600（虹野沙希使用）	虹色町の殺人コアラ.	個人申請ゲームセンターファミー（千葉）
ゲーム天国		タイムアタックぴぐ	13,255,340	STG－MIC	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
究極タイガーⅡ		1Pプレイヤー	11,688,400	戦国人	個人申請ゲームタウンABC（宮城）
ストライカーズ1945		ZERO	2,202,900	DAB.S	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
		スピットファイア	2,146,800	今日もお口は舌好調！ダメ,ス	
		震電	2,193,100	全然ダメです AKA	ゲームコーナーフジ（東京）
首領蜂		タイプB	55,443,370	一般人H. S	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ストリートファイターZERO		ローズ	4,517,400	L2A－GYO♡	個人申請GAME'S MiLK（京都）
		リュウ	4,332,200	メタルファイター♡ よっしーぶい	
		ガイ	3,567,300		
		ダン	2,702,200	KMC－MAX	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）

繰り広げられています。敵を連鎖で倒していくと点数が高くなっていくゲームで、連鎖パターンを作っていく過程はまるでパズルを解いていくかのようです。そして具体的な点効率はというと、1面クリア時で600万点はいっているようです。タイトーの落ち物パズルのクレオパトラフォーチューンは、いきなりカウンター振り切りのスコアが達成されています。セガ・ツーリングカーチャンピオンシップも今回から集計開始です。このゲームも息の長い争いになっていくのではないでしょうか。

今回からキャラ別集計開始のバーチャファイター3ですが、様々な事情により今回のみで集計を打ち切ります。かなり速いタイムが出揃っていてイイ感じです。白熱した争いが続くダンシングアイはタイムボーナスの高くなる条件が公開されたこともあって、大幅な伸びを見せています。1000万点突破も時間の問題のようです。蒼穹紅蓮隊は各キャラ基本的効率がかなり伸びているようです。紫電は前回より少ないボムボーナス数で更新されています。しかし屠竜、鵬牙はかなりの点効率ながらラスボスで力尽きたプレイヤーがいるもよう。次回あたりは高い点効率とより多くのボムボーナスを両立させたスコアが出てきそうです。ワインディングヒートは実は盛り上がっていて、個人申請でかなりきわどい争いになっています。

（P183に続く）

ジョイフルランド ヒノーズ合同集計 ☆＝12（17）

東京都杉並区下井草2－44－7 ☎(03)3399－2155

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	プリンセスクララ大作戦	16,086,000	EMU－ALT－まい゛ん	クララ ALL(必)付江古田店
2	プリンセスクララ大作戦	9,365,200	XAN－BAK	キララ ALL(必)付
★	バトルガレッガ（ガイン）	17,023,770	星白金 -KIS	ALL(連)
4	ライデンファイターズ（ジャッジ・スピア）	40,430,000	YGA－IBA	ALL(連)
5	バーチャファイター3（アキラ）	1'46"93	えび天	江古田店
6	そこぬけ対戦ゲーム（ポンキー）	14,145	SAL	ALLD×8 江古田店
7	レイダース5	1,875,330	SAL	66面 江古田店
8				
9				
10				

ゲームセンターコパⅡ ☆＝1（194）

神奈川県秦野市南矢名2－19－5 ☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	爆烈ブレイカー（ミフネ・(連)）	1,205,930	FGM－UKA	ノーマルALL
2	ライデンファイターズ（JUDGE SPEAR(連)）	46,110,760	KMC－TEM	ノーマルALL 残×1
★	スーパーストリートファイターⅡ（ベガ(連)）	2,027,600	ウーキー－MST	ノーマルALL 3万×1落ち
4	レイストーム（R－GRAY1(必)）	15,741,850	ウーキー－MST	ノーマルALL
5	バトルガレッガ（ミヤモト）	14,075,430	QQQ	ノーマルALL 残×2
6	バトルガレッガ（ボーンナム）	10,816,000	さとしん先生	ノーマルALL 残×0
★	ストリートファイターZERO（ダン(連)(必)）	2,702,000	KMC－MAX	ノーマルALL 2本落ち
8	ワルキューレ伝説(連)	2,004,290	QQQ	ノーマルALL
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店 ☆＝12（27）

神奈川県鎌倉市大船1－23－7 ☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（チッタ）	13,166,130	ECM－FISCHER	ALL ボロボロ
2	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	13,916,550	ATF－KEN	ALL
3	レイストーム（16ロック）	22,901,200	さっきい	ALL
4	戦国ブレード（翔丸）	1,674,400	でんすけ	2－6 (連)
5	ダンシング・アイ	8,352,250	ECM－ZENJI	ALL 1ミス×16000
6	バーチャファイター3（アオイ）	1'59"60	長谷嘉祥	ALL
7	X－MENvsストリートファイター	934,400	DEVIL -GOUKI	リュウ&サイクロップス ALL
8				
9				
10				

ゲームセンターナポレオン ☆＝2（122）

神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ（Jugespear）	40,543,190	VMT－ILG－吉田	ALL
2	ライデンファイターズ（CHASER）	34,973,860	注	S＋7
3	ステークスウィナー2	31億1390万円	鹿鳴館ススム	ALL シャイニングダンサー
4	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	10,668,830	ORE	ALL
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	9,648,480	ORE	S＋7
6	ストリートファイターZERO2（ソドム）	1,403,400	全日本ソドム党	ALL
7	X－MENvsストリートファイター	1,220,400	パワータニシ	ALL サイク＆キャミイ
8				
9				
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（4）

山梨県甲府市国母5－20－16 ☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	26,786,980	ぼちゃ	7面 連なし JUDGESPEAR
2	侍魂天草降臨	9'30"20	NMK	ALL 羅刹ナコルル
3	侍魂天草降臨	11'11"18	S・O・S（ソース）	ALL 修羅の破沙羅
4	侍魂天草降臨	14'14"12	HMK	ALL 修羅幻十郎
5	X－MENvsストリートファイター	1,049,200	坤龍	1コインALL ウルヴァリン&ガンビット
6	X－MENvsストリートファイター	1,013,100	手塚くんもどき	1コインALL ナッシュ&ガンビット
7	X－MENvsストリートファイター	917,400	GOU	ALL サイクロップス&ジャガーノート
8	レイストーム	7,877,800	一番館サイコー	STAGE－8 1号機
9	エースドライバー ビクトリーラップ	2'37"08	PAX	ビギナー MT ハイスピード
10	パズルボブル2	19,319,160	XYZ	ROUND17（アポロ）

グリーンプレイランド ☆＝0（6）

岐阜県高山市西之一色町２－80高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨（ナコルル）	5′50″84	いけるかなぁ…結構やったんだけど…RYU	ICALL 修羅使用
2	侍魂天草降臨（蒼月）	6′23″32	指令を与える…やべぇよなぁ…。ECG	ICALL 修羅使用
3	侍魂天草降臨（タムタム）	7′07″34	リーサルウェポンと呼ばれる男… LN	ICALL 羅刹使用
4	侍魂天草降臨（骸羅）	7′47″74	ありがとうございす。がんばってね… LIN	ICALL 修羅使用
5	侍魂天草降臨（火月）	9′52″50	う…うめぇ（笑） SAT	ICALL 修羅使用
6	侍魂天草降臨（ガルフォード）	9′58″41	どう考えても…ねぇ。 JUN	ICALL 修羅使用
7	ストリートファイターZERO２アルファ（サカット）	2,382,400	体に気をつけてねぇ…。DAN	ICALL サバイバルモード
8	ストリートファイターZERO２アルファ（ザンギエフ）	2,328,400	DAN	ICALL サバイバルモード
9	ストリートファイターZERO２アルファ（ザンギエフ）	1,968,100	DAN	ICALL ノーマルモード
10	レイストーム（R－GRAY２）	16,809,700	のんびりやりますか 穴ウメ… RYU	ICALL

夢空間ファンタジー ☆＝0（15）

長野県茅野市ちの丁田2732－1　☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デスブレイド㊤（ファイター）	671,050	あすたろと！？	ALL P×2 歯医者通院中
2	ライデンファイターズ㊤（SUDGE SPEAR）	9,028,150	キバンキラーらすねーる	S－6 下＋Aボタン付
3	侍魂天草降臨（ばさら）	8′49″34	XJR	ALL
4	侍魂天草降臨（ナコルル）	10′11″13	園長	ALL
5	侍魂天草降臨（シャルロット）	10′12″38	XJR	ALL
6	侍魂天草降臨（タムタム）	10′20″42	YZK	ALL
7	侍魂天草降臨（がいら）	10′31″00	XJR	ALL
8	X－MENvsストリートファイター（ガンビットガイバントゥース）	1,222,400	JNJ	ALL
9	ザ・キングオブファイターズ'96（レベル１）	883,100	ふきふぇ子	ALL
10	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	10,989,260	連射装備ブロッカーらすねーる	1－6

西銀座ゲームプラザ ☆＝8（31）

山梨県甲府市中央１－12－43　☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	バーチャファイター３	1′24″65	NGP－㊙－N	ALL カゲ
2	バーチャファイター３	1′38″65	穴ウメ　1号 最弱の猫N	ジェフリー ALL JEF歴 4月
3	バーチャファイター３	1′51″28	パイじじいで40秒 ♡けろ鈴	ジャッキー ALL Pさとー
4	バーチャファイター３	1′53″84	穴ウメ　2号 NGP－TEI	タカアラシ ALL パターンあるの？
5	対戦とっかえだま	2,088,800	NGP－AND	ICALL ドップリ博士使用
6	クレオパトラフォーチュン	237,316,300	NGP－AND ５日じゃこんなもん	ICALLまだまだ BLOCK1613
★	もうじゃ	3,422,390	NGP－ANP 橘ひかり♡	対戦もうじゃ1C ALL 全消×6㊤
8				
9				
10				

アイリン夢空間 ☆＝24（162）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ（バイパーフェイズ）㊤	51,540,140	CAT'S－とき坊	ALL
2	デッドオアアライブ（レイ・ファン）	2′3″51	CAT'S－きみちゃん	ALL
3	プリンセスクララ大作戦（クララ）㊤㊙	12,737,000	CAT'S－きみちゃん	ALL
4	クレオパトラフォーチュン	120,241,790	L2A－大明神♡	ALL 1651ブロック
★	バーチャファイター３（パイ）	1′40″57	CAT'S－きみちゃん	ALL
6	レイストーム（R－GRAY１）㊙	9,622,650	CAT'S－VXV	ALL
7	レイストーム（R－GRAY２）㊙	23,175,350	CAT'S－VXV	ALL
8				
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（28）

長野県松本市中央１－３－７セントラルビルＢ１　☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード（マリオン）	2,117,000	KSC－TAD	ALL 連2 2ろ車 1.3万 島8匹落ち
2	ガンバード（鉄）	1,807,000	L L	ALL ㊤ 列車ナシ 残1
3	戦国ブレード（ユーニス）	1,495,900	KSC－TAD	2－5 ㊤ 103万
4	戦国ブレード（飛丸）	1,415,900	M H	2 5 ㊤
5	戦国ブレード（こより）	1,308,500	ちゃんぴょんべると	2－3 ㊤ 若ゾー
6	バトルガレッガ（ミヤモト）	10,913,790	ABE	ALL ㊤
7	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	10,319,440	FFC	7面 ㊤
8	ストライカーズ1945（スピットファイア）	1,340,100	M H	2－5 ㊤
9	マジカルドロップ２（ひらめき）	72,400	ASG－如人良人－RIN	ALL パーフェクト1個落ち
10	ファイターズインパクト（ホーネット・プロレス）	4′23″33	KSC－TAD	ALL

ゲームパレス ☆＝0（9）

静岡県三島市一番町12－22　☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	X MENvsストリートファイター	2,305,800	WIL様	ゴウキ・リュウ 全ハメ ALL
2	コズモギャング・ザ・ビデオ	13,141,390	神風T．H様。	２年振りのスコア 一応ALL。残0
3	侍魂天草降臨	5′31″59	WIL様。	はおー丸 ALL 武士道とは大斬り。
4	侍魂天草降臨	5′50″81	WIL様	タムタム ALL
5	19XX	11,306,500	WIL様。	震電 ALL オレはこれが限界っす
6	侍魂天草降臨	6′56″07	D・S・H様	羅刹 蒼月 ALL
7	バーチャファイター３	1′36″78	たろー	カゲ ALL 一本設定
8	レイストーム	8,717,400	楓さん様	STAGE7 前半
9	侍魂天草降臨	6′40″15	神風T．H様	修羅 蒼月 ALL 穴うめスコア
10	ウォーザード		入荷待ちです。	早くやりたいっすね。

ハイスコア通信　お店から①

●ゲームプラザヴィクトリア（北海道）

「お店が広くなったのでみなさん遊びにきてくださいね」店長より

●モンテカルロ（群馬）

ちょっとCM。私の友人（というか、バーチャ仲間）が、ファミコンショップを開店しました。店の名前は「LUOHS（ルックス）」。場所は高崎駅から徒歩8分程、田町通りを高崎インター方面へ向かってもらえば、すぐわかります。コンシューマー（SFC、SS、PS）の売買の際には、是非御利用ください。当然（？）のことながら、店員も現役バリバリのバーチャジャッキーばかりなので、もちろん「VF3」の対戦もOK。（何でもリースメーカーに無理矢理「VF3」入れさせたとか）。

初心者の方にもやさしく教えてくれるとのことです。

by 店員K・Y

●プレイシティキャロット二荒店（栃木）

唐突ですが、二荒にVF3が入荷しました。ブラストのシングル台（11／24現在）ですので気軽に遊びにきてください。この文が載る頃には、96年ももうすぐ終わるわけですが、去年の今頃まさか自分がハイスコアの担当になるとは思ってもいませんでした、とそんなことはいいのですが。二荒に遊びに来てくださったみなさま本当にありがとうございました。来年もよろしくお願いいたします。

所長おめでとうございます佐藤。

●ギャレッソ津田沼（千葉）

高沢さん2年と1ヶ月ごくろうさまでした。これからも遊びに来てちょ。

by GEBOKU

P.S.女装はかんべんして～でも…

●ゲームインDAIEI（千葉）

昨年、秋～冬に実施しました「日本シリーズ予想」「ハイ&ローゲーム」「有馬記念クイズ」に参加された方、ありがとうございました。もちろん、今年のDAIEIもイケてるネタで、はじけます!!

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

ザキングオブファイターズ'95の対戦をしたい方、ぜひうちの店へ来店してください。強者ぞろいでお待ちしております。また、ストリートファイターⅡの対戦もできます（ダッシュ・ターボなど）。

●ソニック・ビーム（千葉）

MVSに「龍虎の拳1」入荷しました。みなさんプレイしてください。（これで「サムスピ」に続いて「龍虎」もそろいました。次は「餓狼」か!?

●プレイランドスカイシアター（埼玉）

こんにちは、もうそろそろ今年も終わりですねーとりあえず、今年中にやっておくことはやっておきましょう!?（何をするのだ？）当店常連のスコアラーの皆様、今年はありがとう!!来年もよ・ろ・し・く♡それから新しいコミュニケーションノートの方にもゲームネタ、イラスト、雑談etc…よろしくおねがいします!!来年も色々がんばりたいと思います!!それでは来年も良い年を…

by PSY-Z

●熊谷ガリバー（埼玉）

先月、今月とハイスコアの申請があまりありません（泣）。だれか、スコアを出しに来てください。

by また熱海ですか？

●ゲームイントーヨコ北越谷（埼玉）

遠くからわざわざ遠征してくださった方々ありがとうございました。あとトーヨコの寿命？が少しのびました。平成9年2月予定です。

by はてん（にせ）

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

とりあえず冬休みは、巣鴨店で僕と握手（女性のみ）狂った店員シリーズコミケ編、毎回コミケの時期になるとそわそわする店長が、休みをくれとばかりに大暴れそんな店長は、場所がとれたと大喜び、只今笑顔で暴れてます。

君こそゲーメスト！

その3

セガラリーチャンピオンシップ	初級	2′42″17	ぎるはま(爆)隊長	ギャレッソ津田沼店（千葉）
	上級	2′11″20	′KA.たかはし	個人申請アミューズメントゾーンアロー（東京）
鉄拳2	キング	1′17″80	GKKーろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
ぷよぷよ通		973,456	100万点への序曲 SPDー水無月愛里(ぷ)	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
ガンバード	アッシュ	2,146,500	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
	マリオン	2,149,900	DAB.S	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
INDY500	ハイランドレースウェイ	2′24″985	BACKEN 2	個人申請プレイスポットすーるぽん（東京）
	ベイサイドストリート	2′56″239		
ヴァンパイアハンター	モリガン	6,895,500	DYBーリオ	個人申請ゲームプラザニュー日の出（長野）
	ガロン	3,190,500	Tiny-DIL どのう゛あん暴れるし	GAME'S DRAGON（京都）
スーパーストリートファイターⅡX	ザンギエフ	1,839,300	ATC-ZFC ZGY(刃)	ゲームコーナーフジ（東京）
	バルログ	1,837,600	SSMR'S ST-MRC 千砂魅	
ヴァンパイア	モリガン	1,905,000	GSM-YBK-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
デイトナUSA	上級	3′07″20	神田デイトナーズな人 ぎるはま(爆)隊長	個人申請ファンシティゲームセンター（東京）
龍虎の拳2	リーパイロン	2,646,412	のび太	アミューズメントスペースフジ（大阪）
	ジョンクローリー	3,847,090	アテナに感謝 JBL-TERchan	ゲームスポットアテナ（東京）
	ミッキーロジャース	2,909,820	江藤　恵	
	ロバートガルシア	2,623,722	クイックーASM	タイトーイン町田店&YOU²（東京）
スーパーストリートファイター	サガット	2,253,100	CST(ゆ)	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	ベガ	2,027,600	ウーキーMST	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
豪血寺一族	お種	1,782,600	ATF-(D)	トミームナコ（群馬）
爆烈ブレイカー		1,205,930（ミフネ）	FGM-UKA	ゲームセンターコパⅢ（神奈川県）
龍虎の拳	リョウ	1,159,160	設定1　機械割79% 香月　利和(22キ)	アミューズメントスペースフジ（大阪）
クイズ迷探偵ネオ&ジオ	シナリオ1	195,000	WZH	個人申請GAME'S MILK（京都）
トリオ　ザ　パンチ		2,362,200	GIN(呪)	個人申請ゲーム博物館（広島）
餓狼伝説	アンディ	833,700	WZH	個人申請GAME'S MILK（京都）
ブロックアウト	スコア	355,485	ヅガ夫(退)(院)	GAME'S WiLL（京都）
	面数	50面	ヅガ夫(記)(念)	
パックマニア		2,870,350	ESI.	タイトーイン町田店&YOU²（東京）
モンスターランド		8124ゴールド	INGS-KOU(ニセ)	コズミックプラザABC（大阪）
航空騎兵物語		2,887,500	GSK	個人申請GAME'S MILK（京都）
1996.12.30号（No.186）の追加分				
ファイターズヒストリー	サムチャイ	1,516,600	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ（東京）
1996.12.30号（No.186）の誤植訂正				
ハイパーアスリート	110mハードル	7″64	ROT	個人申請ゲームセンターホープ（東京）
	棒高跳び	9m07cm		
	走り高飛び	2m87cm		
デカスリート	400m走	40″15	KHJ	コズミックプラザABC（大阪）

そろそろロックオンパターンも極まってきた感のある、レイストームは16ロックオン機体で2500万点台に、8ロックオン機体で1600万点台に突入していてプレイヤーの気合が伝わってくるかのようです。2面ボスで粘って時間を稼ぎ、ランクを上げて4面でボンバー使用時に安定して高得点を得ていたりと細かな工夫も光っています。

すでにレベルはカンストしているバルキューブですがここまで来たら1000万点を狙って欲しいものです。かなりつらそうではありますが…。

戦国ブレードを見てみると最後のクリア未達成キャラ、翔丸があと少しでクリアできそうな感じです。今回もラスボスまでは行っているとの事なので来月はクリアか？

バトルガレッジは今月はチッタ、ボーンナムが伸びていません。

ワイルドスネイル、ミヤモトは1500万台は時間の問題のようです。来月には大台に乗るでしょうか？

ここに来て急激な伸びを見せているガイン、いきなり1700万の大台です。もはや鳥300万は必須？

各キャラに2〜3人ずつトップを狙えるプレイヤーがいるので今だに白熱した争いとなっているゲームです。

ここで古めのゲームに目を向けて見ますと、様々なゲームが更新されています。

中でもパックマニアの高さはすばらしく、クリアさえ難しいこのゲームでここまで稼ぐとは恐ろしい限りです。

スコア訂正ですが前回の表が一部おかしくなってしまいました。プレイヤーの方々にはご迷惑をおかけしました。

オレンジハット砺波　☆=0（2）

富山県砺波市新又147−1　☎(0763)33−1863

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライテンファイターズ	31,010,440	TETO	ALL ジャジスペアー
2	スーパーストリートファイターⅡX	1,183,700	ミニスカポリス大好き カツ丼STP	Ken ALL
3	クレオハトラフォーチュン	2,050,990	SI麻宮	普通 ALL
4	対戦とっかえだま	1,598,900	M・W	ドキドキバニラ R−7
5	ウィロー	1,442,850	IRM	ALL 残1
6	スターグラディエイター	12′32″58	HAB	ジューン ALL
7	グラディア	1,120,680	Tカスナイスゲ　ム党 比例代表上位　Y野	R　4
8	ドルアーガの塔	1,090,620	S　R	ALL
9	オーダイン	896,620	サウンドオンリー Kぞう	ALL
10	ティンクルスプライツ	1,117,050	我慢出来ない男 小西	ALL

扇ケ丘レジャーセンター　☆=68（225）

石川県石川郡野々市町高橋町86−2　☎(0762)46−6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セカンドアースグラディア	3,656,610	M　T	2　3 (連)
2	ラストブロンクス	36,352,590	スコ	ALL (連) バイハーフェイズ1
☆	わくわく7	28,267,500	獣（白）と小学生ウハーだ	ALL (連) ノーミス 森の大将使用
4	クレオハトラフォーチュン	10,370,230	スコ	ALL
5	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2′46″115	ちーむはざーど No555−JFK	メルセデスベンツ MT
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ・イエローハット　=11（173）

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9　☎(052)453−5857

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ（デバステイター）	45,100,270	NMT　8.2I	ALL
2	アクアジェット（初級）	1′44″86	H.I	ALL ヘンギン
3	ダンシングアイ	8,855,650	HQM　変な奴教徒 "IMR" たこまる	ALL　100万×1 ×3200
4	レイストーム（R−GRAY2）	12,386,400	O.K	ALL
5	バーチャファイター3（葵）	2′13″06	CHAT-INFINITE-ZUR	ALL
6	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	14,200,060	KEN	ALL
7				
8				
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー　=0（10）

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56−2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード（タオ使用）	834,000	KNO	ノーマル設定 レベル32
2	ウォーザード（ムクロ使用）	1,026,700	KNO	ノーマル設定 レベル32
3	ストリートファイターZERO2アルファ（サクラ使用）	2,651,700	OBC	1コインALL ノーマル設定
4	19XX	12,595,100	最終皇帝	1コインALL ノーマル設定　連付
5	ゼビウス	129,440	SHINJI	1コイン 天野ゲーム博物館
6	サンセットライダーズ	148,060	かるたのきびしさを教えてやるかるた母さん	1コイン 天野ゲーム博物館
7	アルゴスの戦士	371,100	ニャンダバー&ゴニャンジャー	1コイン 天野ゲーム博物館
8	ファンタジーゾーン	10,170,100	君色時代	1コイン 天野ゲーム博物館
9	リターンオブインベーダー	56,000	お助けブーメラン	1コイン 天野ゲーム博物館
10	ダライアス（上のZゾーン）	4,110,380	魔界の剣士歌は心だ	1コイン 天野ゲーム博物館

オレンジ　ペコ　☆=7（10）

愛知県名古屋市昭和区隼人町8−14（木入中店）　☎(052)836−3072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	蒼穹紅蓮隊	33,225,420	YGA−IBA	ALL 65×10
☆	対戦とっかえだま	3,400,400	LAC−HERO	ALL　連 ラブラブカップル使用
☆	ギャロップレーサー	7′42″40	DCC−AGAS−KAQ(P)	ALL サクラバクシンオー
4	プリンセスクララ大作戦（キララ）	12,449,100	NCP−ねこん	ALL (連)(同)
5	プリンセスクララ大作戦（クララ）	18,174,500	もう破産しそう！ NCP−ねこん	ALL (連)(同)
★	バブルメモリーズ（物語・表）	32,390,450	NBLA AGGS DOH(S)	ALL (連)
6	侍魂天草降臨	6′53′07	(Z)	ALL タムタム　羅刹
8	ライデンファイターズ	43,684,000	Regret−NMT8.2I	ALL デバステイター
9	バーチャファイター3	2′27″06	ADX（岡田ラウ）	ALL ラウ使用
10	スーパーパックマン	334,560	F・A（名古屋市民）	28面死 3周目まではいきたい

タウンスポットプレイランド ☆=14(177)

大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)37－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	風雲スーパータッグバトル(ジャズウ)	717,000	MIZ神－ZZ㋕	ALL
2	ギャロップレーサー(サクラバクシンオー)	7′43″23	だいばーずまにあ	ALL
3	ギャロップレーサー(オグリキャップ)	12′35″85	H. Y－ヒデ－A	ALL
4	ファイターズインパクト(ホーネット)	6′43′23	アスカの前売りテレカ売り切れ	ALL 誰か売って 06－773－2500
5	バーチャファイター3(パイ)	3′44″21	H. Y	ALL
6	ステークスウィナー2(アースクエイク)	31億6690万円	H. Y－ヒデ	ALL 17戦17勝
7	ティンクルスタースプライツ(連無し)	1,516,620	「NICEBOY」KAN	ALL 34HIT
8	グラディア	3,453,050	㊌の手形当選祈願 Vlo－列島君	1C2－3 ㊤無し
9	クレオパトラフォーチュン	6,332,100	「BIKEBOY」KAN	1C LV87 1410
10	ザ・キングオブファイターズ'96(テリー、庵、クラーク)	694,300	M・O	ALL

プレイシティNASA杉本町店 ☆=31(384)

大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	わくわく7	19,828,800	AXION－DEN	ALL まるるん使用 ㊐付 負けなし
2	侍魂天草降臨	4′29″42	Seize－KKK	ALL 蒼月使用 ㊤㊐付
3	バーチャファイター3	1′23″85	SMO(すもー)	ALL
4	バーチャファイター3	1′31″84	AXION－DEN	ALL ㊐付
☆	バーチャファイター3	1′32″29	SMO(すもー)	ALL
☆	バーチャファイター3(ウルフ)	1′42″29	AXION－DEN	ALL ㊐付
☆	バーチャファイター3(サラ)	1′47″56	AXION－DEN	ALL ㊐付
8	バーチャファイター3(ラウ)	1′56″57	AXION－DEN	ALL ㊐付
☆	バーチャファイター3(リオン)	2′22″86	AXION－DEN	ALL ㊐付
★	スーパーストリートファイターII(サガット)	2,253,100	CST㋳	ALL つめ×3 ㊤付 フェイロン落ち

GAME's WiLL ☆=48(330)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	クレオパトラフォーチュン(やさしいスタート)	999,999,990+α	酒だ!!ただ!!ナテンコだ!!L2A－大明神♥	ALL㊤BL 654 次はチュンリー
2	侍魂天草降臨	3′46″82	藤崎詩織	ALL ハンゾー 修羅
3	プリンセスクララ大作戦(クララ)	6,484,500	野獣会かっちー	ALL オフション ハッチー
4	ギャロップレーサー(短距離馬)	7′42″43	GEK㋸	ALL サクラバクシンオー
5	対戦とっかえだま	2,169,400	250以上か？	ALL 松 学園長
6	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2′44″834	ULT.－MITCHY(爆)	ALL
★	ストリートファイターZERO 2(アドン)	3,395,300	タコ太	ALL P×19 ㊤㊐
8	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	13,930,670	AFO	ALL ㊤
★	ブロックアウト(点数優先)	355,485	ツガ夫㊦㊧	～30面 F. 314 C. 4891
★	ブロックアウト(面数優先)	50面	ツガ夫㊔㊎	173,997pts. F. 345 C. 4986

タイトーイン002スタジアム ☆=26(304)

大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	クレオパトラフォーチュン	999,999,990+α	L2A－大明神♡	クリア
2	ライデンファイターズ(JUDGE SPEAR, ㊤)	50,902,200	みんなありがとう。でもダメでした…HZK	クリア 獣×10
3	レイストーム(R GRAY 2)	23,793,250	目標3000万(うそ)	クリア 残0
4	ファイターズインパクト(ホーネット)	2′42″13	WILLARD	クリア
5	ラストブロンクス(ジョウ)	2′34″31	WILLARD	クリア
6	侍魂天草降臨	5′05″54	DGD	クリア 蒼月シュラ
7	蒼穹紅蓮隊(一号機)	17,102,273	老朽御老体	ALL
8	戦国ブレード(アイン㊤)	1,914,000	ときめきアインま～じゃん	2－6タヌキ出て死亡1周118万
9	戦国ブレード(アイン㊤)	212,100	ときめきアインま～じゃん	1面クリア時あと1200点
10	戦国ブレード(アイン㊤)	1,212,500	ときめきアインま～じゃん	1周クリア時あと知らん

チャレンジャー関大前店 ☆=12(175)

大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セガツーリングカーチャンピオンシップ(スープラ)	2′43″709	Naki(戦力外)	AT 完走
2	GTI CLUB(初級)	1′46″241	Legion－ホエホエ君	1位 完走 B. L34″00
3	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	1,894,900	SPD－飼葉優里理㋡	ALL 佐久間ドロップ
4	ライデンファイターズ(チェイサー)㊤	5,293,450	日ハネファイターズ	1C 4面
5	ライデンファイターズ(エイジス)㊤	3,509,030	近ごろOJOはい～い感じ～	1C 3面
6	ライデンファイターズ(エンデバー)㊤	3,099,300	猿岩石	1C 3面
7	ライデンファイターズ(ライデンMK－2)	2,574,030	かすみちゃ～ん♡ ウフフッ デヘッ	1C 3面
8	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	23,669,088	ESL－K－K	1C 1－6 コクベツ改
9	ステークスウィナー2	28億4790万円	スーパーモデル コヨテ様	1CALL アイテム無L×14
10	ロジックプロ	32,342	うきょ	1CALL

GAME's DRAGON ☆=0(39)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO ☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ(ジャッジスピア)	45,330,860	S. N	クリア ㊤ 飛行場スタート
2	わくわく7(まるるん)	12,872,300	六畳一間	クリア
3	バトルガレッガ(ミヤモト)	13,905,510	タコ太	クリア 残×1
★	ヴァンパイアハンター(ガロン)	3,190,500	Tiny－DiL どのう゛ぁん暴れるし	クリア ㊤ 前半66万
5	ストリートファイターZERO 2(春麗)	3,139,800	ミヤモト五級(運をくれ)	クリア ㊤㊐
6	ストリートファイターZERO 2(ローズ)	2,328,000	お京(もう、やめます)	クリア ㊤㊐
7	ストリートファイターZERO 2(ナッシュ)	2,822,800	この店まだゼロ2大人気	クリア ㊤㊐ かたく2P色
8				
9				
10				

コズミックプラザABC ☆=11(64)

大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム(R－GRAY 2)	21,284,650	PSX－N2101X	ALL 残×0
2	ストリートファイターZERO 2(バーディ)	3,091,600	ひらパーで成人式。枚方の人 I'M.	ALL ㊤ P×17
★	モンスターランド	8,124G	INGS－KOU (ニセ)	ALL レバー㊤付き 金×1ミス
4	侍魂天草降臨(シャルロット)	7′33″11	連プレできません。(2分落ち？)	ALL ㊤ この店でクリア2回目
5	侍魂天草降臨(風間蒼月)	8′25″17	穴ウメ君 I'M.(2分落ち？)	ALL ㊤ キャラ別なら。
6	デカスリート(100m走)	8″90	S. K	中国人
7	デカスリート(トータル)	13,419	KHJ	イギリス人 参考記録
8				
9	わくわく7(まるるん)	12,819,400	各務原	ALL 初ノーミス
10				

ハイスコア通信 お店から②

●T－LT神保町（東京）
新製品それなりに入荷してます。遊びに来てくださった方、どうもありがとうございます。ということで、先のことはさっぱりわかりませんが、来年もどうぞよろしくお願いします。担当㋠(「なんだか特殊な気持ちになってきた。3点。」)

●オレンジペコ（愛知）
今回から担当者になりました店員倍損と申します。名前の由来は、1992年6月号の目次の写真の男だからです。実物が見たい方はぜひ当店に遊びに来てください。(コスプレはしてません)(爆)

●ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
最近あやしいレゲーが、ぞくぞく入荷中。今現在はプレイウッド、妖怪道中記などなど、毎週レゲーが変わるので要チェックだー

●ゲームパレス（静岡）
私の友人がX－MEN VS SFのいろいろなコンボを書いた紙をくれ、中身を見るともうそこには無限コンボやら即死コンボ等が大量に載っていました。「どこで仕入れたんだよ」と聞くと、「インターネット」と答えが。いっやー、パソ通ってこわいっす。それはX－MEN VS SFが出てから約1週間ぐらい後のこと。一体それを発見した奴らって…。それにしてもサムスピ、スゴいっす。個人的な感想は「SNKのキャラ設定ってウマイね」…。以上です。by 格ゲーのスコアアタックは胃が痛くなると言われつつもしっかりやってる店員BCとW－L様

●プレイシティキャロット松本店（長野）
I－LG－でんすけ様、STG－M－C様、STG－SARU様ご来店ありがとうございました。

●グリーンプレイランド（岐阜）
相変わらずのんびりした様子の店です。…が入る対戦ものゲームは他でも人気が無くて…というものでもやってたりするんですねえ…本当。サムスピはひさびさに長期間盛り上がりそうな感じでみなやってます。強者待ってますんでいっちょやったる…という人は顔出してみてください。(コレが載る頃も…多分大丈夫だと思うけど…。)

●GAME's WiLL（京都）
扇ケ丘のみなさま、来店ありがとうございました。またテニスしましょう。ツガ夫より
VAP君へ、氷上恭子のライブ行きそこねました。死にそうです。ほえーっ。ラムネBOX予約済み L2A－大明神

●コズミックプラザABC（大阪）
ひらパー（遊園地）なんかで合同成人式やったら人多すぎて同級生もくそもないような気がしませんか？
by 枚方市民

●ゲームセンターピノキオ（兵庫）
ビッグウェーブの弟子へ、K保君の言うことは信用しないでください。キャンピーなんて買ってません。
P.S.亜季ちゃんのフォトCDは買ったけどな
by 師

●ビッグウェーブ（高知）
常連のQ君は、ときメモファンであることがバレ、常連たちに失神するまで殴られました(実話)。以後、「水に沈んだら人間、浮かび上がったらメモファン」というのどかな取り調べ風景がちらほらと…。

●タイトーイン空港通り店（愛媛）
ウォリアーブレードがリクエスト入荷しました。しかも全面設定です。今までできなかった面が全てプレイできます。

●ゲームプラザ（熊本）
当店ではなんとあの「ダライアス」が復活いたしました－もちろん3画面筐体です－

ヒットゲームBEST10

天草降臨、人気1位

プレイヤー人気ベスト10

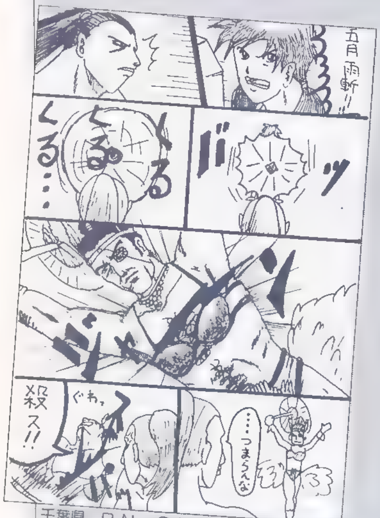
順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	−	サムライスピリッツ天草降臨	741	SNK
2	1	バーチャファイター 3	728	セガ
3	2	X-MEN VSストリートファイター	680	カプコン
4	3	ザ・キングオブファイターズ'96	402	SNK
5	−	ライデンファイターズ	367	セイブ開発
6	5	ストリートファイターZERO 2 アルファ	348	カプコン
7	−	バトルガレッガ	177	ライジング/エイティング
8	8	クイズ七色ドリームス虹色町の奇跡	131	カプコン
9	6	電脳戦機バーチャロン	183	セガ
10	10	レイストーム	111	タイトー

11位	12位	13位	14位	15位
ストリートファイターZERO 2 81位	ダンシングアイ 81	プリクラ大作戦 66	蒼穹紅蓮隊 64	対戦とっかえだま 61

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター 3	861	セガ
2	−	サムライスピリッツ天草降臨	714	SNK
4	3	X-MEN VSストリートファイター	706	カプコン
4	3	ザ・キングオブファイターズ'96	386	SNK
5	4	ストリートファイターZERO 2 アルファ	334	カプコン
6	−	ライデンファイターズ	300	セイブ開発
7	8	電脳戦機バーチャロン	241	セガ
8	5	クイズ七色ドリームス虹色町の奇跡	163	カプコン
9	6	ストリートファイターZERO 2	145	カプコン
10	−	バーチャファイター 2	117	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
レイストーム 94	バトルガレッガ 92	ギャロップレーサー 72	子育てクイズ マイエンジェル 64	対戦とっかえだま 58



千葉県　P.N.　S.N.O

人気の天草 インカムのVF3

今月はプレイヤー人気とインカムで、TOPの座をサムライスピリッツ天草降臨とバーチャファイター3が分け合いました。

サムライスピリッツ天草降臨は、SNKのサムライシリーズの最新作。前作の斬紅郎無双剣のシステムを受け継ぎつつ、より改良しています。

このゲームで感じるのは、キャラクター的な人気が根強いことです。また、前作がゲームバランスに難があったのに比べ、今回は楽しく遊べる程度に調整されているのを感じます。

そこに好感は持てますが、本来のサムライシリーズの方向性とは、ゲーム自体が結局変わっていってしまっている気はします。確かに、一撃必殺・逆転の楽しさを表現しているのは感じるのですが、システム的なものがあまりに増えていっています。

サムライシリーズの良さは連続技や複雑なシステムに頼らなくても、読みと経験で勝てるところと、本物の斬り合いを演出する雰囲気だったと思います。少しずれてきているのが気になりますが、遊べるゲームなので確実な人気が今後も期待できます。

一方のVF3は、安定した人気を保っています。最初は納得いかなかったプレイヤーが多かったようですが、ここのところVF3ならではの奥の深さがかいま見えてきたようです。エスケープボタンの使い方と、それに派生するテクニックがわかってくると、また面白くなってくるのではないかと思います。

追い風に乗るか ライデンファイタース

X・MENvsストリートファイターは、X・MENシリーズの中では最も広いプレイヤー層に支持されているようです。もう少し人気は続きそう。

新作では、ライデンファイターズが初登場。見た目にそそられる正統派タイプのシューティング。ボーナスが色々あるのが特徴です。持続性のある面白さを持っているかどうかは、来月以降に試されるところです。

驚くべきは、人気7位のバトルガレッガの復活。ゲーメストビデオ、バトルガレッガの影響もあるんでしょうか。一見の価値はあると思います。宣伝はこのぐらいにして、来月はテクモのデットオアアライブ、サン電子のわくわく7に注目です。（ぜんじ）

アミューズメントスペース・フジ　☆=28(45)

大阪府大阪市北区天神橋4−10−8　☎(06)356−3933

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ライデンファイターズ（バイパー㊨）	52,049,130	AXIOM−H, Y㊇	ALL
2	ダンシング・アイ	9,011,400	KLF	ALL　スミス 32000まで
☆	アクアジェット（スタンダード）	1'41"70	Legion− ホエホエ君	完走 ペンギン使用
☆	ロックマン2（その3）	1,342,200	咆哮野郎−まJU	ALL 10万おち
★	龍虎の拳2（リー㊨）	2,646,412	のび太	ALL Ⓟ D×12 48R
★	龍虎の拳（リョウ）	1,159,160	設定1　機械割79% 香月　利和（22才）	ALL Ⓟ D×3 27RD戦士
7	X−MENvs ストリートファイター	2,819,200	？	ALL 隆・春麗
8	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	27,157,420	ESL−M, K	ALL B×10
9	バーチャファイター3（ジャッキー）	2'18"37	みしまっち（みしたく）	ALL
10				

マンモス城インベーダーハウス　☆=3(3)

大阪府高槻市北園町18−14　☎(0726)82−4323

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（RG−2）	20,520,400	GEK.は女好き？ TST㊝よ	ALL ゲキ君ごめん
2	バトルガレッガ（ミヤモト）	13,514,340	IGU	ALL
3	ストリートファイターZERO 2 アルファ	3,896,300	ARI	サクラ　OC×17 P×17（70×2）
4	X−MENvs ストリートファイター	2,200,800	穴うめ君 28号 改築中	ALL　豪鬼と春麗
5	銀河任侠伝	1,421,100	SGP− B級ゲーム愛好会	ALL　大爆笑
6	ビッグ トーナメントゴルフ	−21	オーストラリアでエロ本50冊入手　ばや兄	オーストラリア 極めかけ　爆笑
7	ゼクセクス（海外版）	1,003,900	そのうち24冊（2日分）㊝	6面　極まった 爆笑
8	ザインドスリーナ	0	まちがって金入れた 発狂	面　最高 ファミコン以下　爆笑
9	グロブダー	0	全員	爆笑
10	タツジン	10,000,000+α	トミー他2名	爆笑

ゲームセンターピノキオ　☆=2(36)

兵庫県明石市本町1−1−26　☎(078)917−5685

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	46,623,660	メシはケンタッキー RBN　前田亜季㈬	ALL　残1
2	ライデンファイターズ（デバステイター）	32,005,030	結局負けるのね RBN−前田亜季㈬	ALL　残0
3	侍魂天草降臨（天草）	5'12"53	KTK（ファイティングきよこ♡）	ALL　羅刹
4	侍魂天草降臨（右京）	6'34"29	KTK	ALL
5	侍魂天草降臨（ガルフォード）	6'52"66	HIV（エロティックきよこ♡）	ALL　羅刹
6	侍魂天草降臨（シャルロット）	7'29"04	SWT	ALL　修羅
7	侍魂天草降臨（半蔵）	11'02"71	HIV	ALL　修羅
8	侍魂天草降臨（狂死郎）	8'20"25	CRO	ALL　修羅
9	X−MENvs ストリートファイター	2,279,400	KTK	ALL ゴウキ＆春麗
10	レイストーム（R−GRAY 1）	11,260,050	FUN	ALL

ジャスコ川西プレイランド　☆=1(15)

兵庫県川西町小花1−6−16　☎(0727)59−7464

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（ザンギ）	1,597,900	ホンサン	ALL
2	侍魂天草降臨（覇王丸）	8'33"28	H, K	ALL
3	侍魂天草降臨（蒼月）	7'07"12	ぼぶ	ALL
4	X−MENvs ストリートファイター	2,018,600	ぼぶ	ALL セイバー　ジャガー
5	蒼穹紅蓮隊（鵬牙）	20,548,802	ACE	ALL
6	ライデンファイターズ（バイパー）	5,415,980	桑名寛之	S−5
7	ライデンファイターズ（チェイサー）	6,303,800	桑名寛之	S−6
8	ライデンファイターズ（デバステイター）	6,300,120	桑名寛之	S−7
9				
10				

川島玩具店　☆=0(19)

兵庫県高砂町鍛冶屋町1411　☎(0794)42−0094

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨（風間蒼月）	13'14"57	AOI	羅刹 ALL
2	侍魂天草降臨（服部半蔵）	12'10"73	NOA	羅刹 ALL
3	侍魂天草降臨（花諷院骸羅）	13'50"12	GAL	修羅 ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 マチュア、クラーク、ラルフ	700,500	NOA	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 クラーク、ラルフ、ケンサイ	686,500	AGE	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 マチュア、デュー、クラーク	658,900	DUO	ALL
7	ストリートファイターZERO 2（ゴウキ）	1,890,600	GAL	ALL
8	ストリートファイターZERO 2（ケン）	1,728,800	RIG	ALL
9	ストリートファイターZERO 2（ナッシュ）	1,729,300	HIE	ALL
10	ストリートファイターZERO 2（ザンギエフ）	1,652,800	RIG	ALL

チャレンジバンバン ☆=35(125)

愛媛県松山市後樋又4－29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ(ジャッジスピア)(連)	50,347,200	K M	ALL
☆	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡(連)	4,245,000	FAD－IDA	ALL 100%
3	プリンセスクララ大作戦(キララ)	6,148,300	FAD たけシードカメン	ALL
4	得点王炎のリベロ(SNKチャンピオンシップ)	+77	FAD－A T	ALL
5	得点王炎のリベロ(ワールドチャンピオンシップ)	+67	攸助	ナイジェリア
6	侍魂天草降臨(半蔵－修羅)	4′48″04	FAD－まさき君	ALL 集計希望
7	バトルガレッガ(ミヤモト)	14,697,390	K M	ALL 熱華落ち 5面 960万
8	バトルガレッガ(ガイン)	14,683,410	わいわい	ALL 5面1090万
9	蒼穹紅蓮隊(鵬牙)	24,582,616	BANRI	
10	パズルボブル3(2,5)	225,499,290	FAD－A T	

ゲームプラザミッキー ☆=3(37)

広島県広島市南区的場町1－7－2 ☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	6′40″20	伊吹マヤ大好き!! NEZ－GYO	ALL タムタム使用
2	得点王炎のリベロ	+50点	芽美ちゃんは永遠に不滅です!!ねずぎょ	ALL ドイツ使用
3	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	1,073,000	じゃーず＝かぶこまー	ALL
4	ダンシングアイ	4,726,850	このゲームおもしろい まかくん	ALL 1ミス
5	神凰拳	1,670,900	あともう少し!! まかくん	ALL S×20
6	ストリートファイターZERO2アルファ	2,541,600	ひまつぶし まかくん	ALL サバイバルモード ケン使用
7	ストリートファイターZERO2アルファ	2,353,800	じゃーず＝かぶこまー	ALL サバイバルモード ナッシュ使用
8				
9				
10				

アミューズメントスクエアYou&I ☆=1(22)

岐阜県岐阜市住之江町1－17 ☎(058)264－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	4′59″28	YYY	右京 ALL
2	侍魂天草降臨	7′51″67	YYY	シャルロット ALL
3	侍魂天草降臨	6′47″48	322	タムタム ALL
4	侍魂天草降臨	7′53″82	ART	ガルフォード ALL
5	わくわく7	17,252,200	AMC	まるるん ALL
6				
7				
8				
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆=94(36)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	まうすけのオジャマざわーるど(ストーリー)	172,450	G.M.C. T・H ⟨DIR⟩	1cALL(連)(2－3)
2	デッドオアアライブ(リー)	2′03″30	G.M.C. KKK. BAT	1cALL
3	クレオパトラフォーチュン	51,343,960	G.M.C. KKK& げえむのごんちゃん	1cALL 完全1人PLAY
4	ギャロップレーサー(サクラバクシンオー)	7′43″88	ZYKEX	1cALL 短距離馬
☆	バンバンボール	14,951,486	MGL－はいこ(ハ)(ボ) あと1300万でる	1cALL(連) (予)700万
6	蒼穹紅蓮隊(鵬牙)	27,981,505	PAN－FTC. DOC	1cALL(連)(同)
7	わくわく7(スラッシュ)	18,160,200	がんまやぁー	1cALL(連)(同)
☆	ファイターズインパクト	2′19″26	(秘)	1cALL(連)(同)
☆	スターグラディエイター(ゲレルト)	1′51″78	G.M.C. T・H	1cALL(連)(同) ビバ×0 4686?
☆	スターグラディエイター(ゴア)	1′46″88	MLK	1cALL(連)(同) ビバ×0 5093?

アメニティスペースOZ合同集計 ☆=2(39)

山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ(ジャッジスピア)	30,198,180	D・J	1c 7面 山口店
2	プリンセスクララ大作戦(クララ)	1,422,600	A"	1cALL 山口店
3	ガンブレードNY(スコアアタック)	85,615	SIN	1cALL 宇部新川店
4	X－MENvsストリートファイター(ストーム&チュンリー)	1,612,806	ASK	1cALL 宇部新川店
5	クレオパトラフォーチュン	14,596,620	AKA	1cALL 宇部新川店
6	ギャロップレーサー(サクラバクシンオー)	7′47″60	TZR	1cALL 宇部新川店
7	ステークスウィナー2(シャイニングダンサー)	31億2940万円	ゆきこ	1cALL 小野田店
8	ステークスウィナー2(スーパーモデル)	14億5040万円	げん	1cALL 小野田店
9	バーチャファイター3(ジェフリー)	2′20″32	T・M	1cALL 小野田店
10	バーチャファイター3(パイ)	2′35″84	H・M	1cALL 小野田店

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459 ☎(0867)44－5688

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターアルファ2	1,748,800	R・N 殺意リュウ	P×6
2	マーヴルスーパーヒーローズ	1,346,800	R・N シュマゴラス	1cALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ	1,291,900	R・N キャプテンアメリカ	1cALL
4	ストリートファイターアルファ2	1,407,700	A・Y サクラ	最後にゴウキで負け
5	スペースガン	338,940	HHH	やりました
6	飛翔鮫	復活!		
7				
8				
9				
10				

サブカルチュア ☆=16(156)

福岡県筑紫野市宮田町581－6黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ(Judge spear)	51,398,530	ROBOCOP	ALL (連)
2	ウォーザード(タオ)	2,536,100	流石運ゲー 8号	ALL Lv.32
3	ウォーザード(タバサ)	1,843,700	防御力くれ～ しょせん運ゲー(局)	ALL Lv.32
4	ウォーザード(ムクロ)	2,376,200	長れど運ゲー よっしー	ALL Lv.32
5	セガツーリングカーチャンピオンシップ(TOYOTA SUPRA)	2′49″364	L・N	ALL
6	サイドバイサイド	2′09″23	AKD－JAMA	ALL 初級
7	侍魂天草降臨(タムタム)	5′44″26	(局)長	ALL
8	雷電DX(練習モード)	12,422,210	筑紫野すきま産業 パート募集	1－5 (連)
9	わくわく7(まるるん)	11,612,500	(局)長	ALL
10				

ビッグウェーブ ☆=7(28)

高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	944,500	あと30万！？財力が… スト研GUY	ALL P×3ぐらい
2	ストリートファイターZERO2アルファ(ソドム)	3,239,800	さくらにムカツキ過ぎて失禁を!?脱糞まで!?	ALL P×12 サバイバルモード
3	ストリートファイターZERO2(ケン)	2,386,800	ま!?ですね。(ハ)	ALL P×11 ゴーキおち
4	鉄拳2 verB(平八)	1′22″95	CBA－K・T	ALL 予55秒 来店記念
5	バトルガレッガ(ガイン)	11,997,110	高速弾はノーマルショットに比べランクが…	ALL
6	バトルガレッガ(ミヤモト)	9,937,640	稼げばランクが… スト研GUY	ALL
7	D&D®S.O.M(シーフ)	4,053,113	ブラドラでミス！無念－ ばくだ	ALL 4分×11 川－51万
8	D&D®S.O.M(ファイター)	3,750,115	現在風邪で発熱中 そろそろ大学行け	ALL 4分×11 バグ無し
9	D&D®S.O.M(M・ユーザ)	3,434,113	サ…サソリがぁ…京都オルガス	ALL 2Pカラー Hタイプ
10	首領蜂(Bタイプ)	53,741,330	残×2 スタカン LAOS－長田仙人	ALL 一周2300万 残×2

ゲームスポットパスカル ☆=4(23)

岡山県岡山市大福134 ☎(086)282－6667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クレオパトラフォーチュン	21,018,270	D.S. K－BAD	ALL B=1665 最大15連鎖
2	戦対とっかえだま	2,171,500	D.S. K－BAD	ALL 学園長 20連鎖
3	X－MENvsストリートファイター	2,297,300	ZZZみやむー	ALLストーム セイバートゥス
4	X－MENvsストリートファイター	2,107,400	ゴキブリオン	ストーム ガンビット
5	X－MENvsストリートファイター	1,877,200	ZZZみやむー	1クレALLリュウ ガンビット
6	ストリートファイターZERO2アルファ	2,187,600	ZZZいわじゃん	1クレALLP=13 裏リュウサバイバル
7	X－MENvsストリートファイター	1,635,400	ゴキブリオン	ストーム マグニートー
8				
9				
10				

ゲームインプラザオリンピアン ☆=0(19)

福岡県北九州市小倉区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊	15,249,021	かしわうどん	全面クリア 屠竜使用
2	ストリートファイターZERO2アルファ	2,319,500	武藤 圭介(九工大)	サバイバルモード15人目 KEN使用 P×7
3	ストリートファイターZERO2アルファ	2,407,200	もろチュンwith＋ムトウ	サバイバルモードALL RYU使用 P×10
4	ストリートファイターZERO2アルファ	2,614,500	ぷよマスター	サバイバルモードALL さくら使用 P×9
5	ストリートファイターZERO2アルファ	741,000	脇山 庄一	ALL ザンギ使用
6	ストリートファイターZERO2アルファ	1,214,100	脇山 庄一	サバイバルモード14人目 リュウ使用
7	ストリートファイターZERO2アルファ	1,125,500	脇山 庄一	ノーマルモード 殺意のリュウ使用
8	ストリートファイターZERO2アルファ	743,900	脇山 庄一	ALL ロレイン使用
9	ザキングオブファイターズ'96	546,100	三姉妹	ALL
10	ザキングオブファイターズ'96	570,300	印象度アップ	ALL 怒ゲーム

タイトーイン空港通り店 ☆=1(31)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	999,139	T.M(みくりや) 来店記念	ALL ノーマル
2	モータルコンバット(ソニア)	7,938,000	殺人鬼道場GIN(3D)	ALL 次回1000万
3	モータルコンバット(ライデン)	7,560,000	殺人鬼道場GIN(3D)	ALL
4	ファイターズインパクト(マーク)	4′40″98	SUR－R T(3D) 次回バイロン50勝	ALL (同)
5	パズルボブル3(レベル2、5)	74,974,020	M.T!	ALL
6	レイストーム(R－G1)	9,519,150	M.T!	ALL 5設
7	レイストーム(R－G2)	12,174,700	重松 陽子 オルバス44連敗記念	7面 5設
8	X－MENvsストリートファイター	2,142,800	TEN(中川弟)	ALL 春&ビット
9	ウォリアーブレード(ラスタン)	519,090	ピーターヘッド あーべ(同)	ALL エブリあり 全面設定
10	ウォリアーブレード(ソフィア)	497,650	SUR－R T(3D) ゆったりサイズラージ	ALL 全面設定

オキモト ☆=0(18)

広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨(火月)	4′30″96	DOI	ALL
2	侍魂天草降臨(タムタム)	12′18″37	M・S	ALL
3	侍魂天草降臨(覇王丸)	12′33″16	VIP	ALL
4	侍魂天草降臨(幻十郎)	14′01″18	VIP	ALL
5	侍魂天草降臨(ガルフォード)	15′14″00	VIP	ALL
6	バーチャファイター3(ウルフ)	3′45″43	G	ALL
7	バーチャファイター3(ジェフリー)	4′34″98	G	ALL
8	バーチャファイター3(サラ)	4′50″50	BHA	ALL
9	進め対戦ぱずるだま(ゲーマーモード)	124,840	KIM	あたぼう
10	リーサルエンフォーサスⅡ	10,652	Chaka	

次回のスコア締め切りは
1月19日
(20日消印有効)

☆獲得数上位店(2・30～1・30号)

順位	店名	今月	合計
1	モンキーハウス本館	14	94
2	プレイシティキャロット巣鴨店	5	89
3	扇ヶ丘レジャーセンター	3	68
4	プレイシティ24	0	55
5	GAME'S WiLL	2	48
6	チャレンジバンバン	1	35
7	プレイシティNASA杉本町	4	31
8	アミューズメントスペースフジ	3	28
9	タイトーインOOZスタジアム	1	26
10	タイトーイン町田店&YOU²	2	25

ハイスコア通信 担当者から

1年を通して争われた☆獲得数上位店争い、ついにその戦いに終止符が打たれた。

見事に1位に輝いたのは福岡県の名門モンキーハウス本館だ。

同店は最後の集計でプレイシティキャロット巣鴨店を抜きさり見事に栄光の座を勝ち取った。

そしてあと一歩及ばなかった2位のプレイシティキャロット巣鴨店だが残念ながら優勝はできなかった。

また来年に夢をかけてがんばって欲しい。

3位には一昨年度の優勝店強豪扇ヶ丘レジャーセンターが入った。

来年も上位店の争いを熱く盛り上げてくれることを期待する。

上位3店のお店はゲーメスト大賞の受賞式で表彰された。

モンキーハウス本館の大逆転で幕を閉じた'96年度の最多☆獲得数争いだが来年度はどんなドラマが繰り広げられるのだろうか。

ハイスコアラー達の熱い戦いに来年も目が離せない!

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

●申請方法

やり方は2つあって、1つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう1つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

●集計対象スコアとなるための条件

以下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たすゲーム筐体であること。
❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※3）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。
❺集計開始予定月に集計店から申請が10個に満たない場合、集計開始を翌月に繰越し、その月になっても10個に満たないゲームは、原則として集計を行わない。
❻上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月の1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝3（23)」という表記は、今年度は☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は23個、という意味。

※1：複数ボタンの同時入力を1ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。
※3：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週月～水曜日の午後6時から8時まで受け付けているぞ。

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝10(60)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	50,136,820	ガレノガーズCPM	ALL 連同付き バイパー使用
2	蒼穹紅蓮隊	22,177,697	WPU－だあっ！	ALL 連同付き 二号機紫電使用
3	蒼穹紅蓮隊	25,530,385	ガレノガーズKYO	ALL 連同付き 三号機鶚牙使用
4	ぷよぷよ通	834,240	念波観音力 J.O	ALL B651 MAX16連鎖
5	美少女戦士セーラームーン	1,516,600	PAN－FTC	ALL 連同付き 亜美ちゃん使用
6	X－MENvsストリートファイター	2,161,300	たか	ALL リュウ&ウルヴァリン
7				
8				
9				
10				

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝0(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2verB	1′51″52	Mr－TN	ALL ロウ
2	デカスリート	6m30	IPA－KN	ロシア
3	ストリートファイターZERO2アルファ	1,531,900	Mr－JOK	ALL ケン
4	X－MENvsストリートファイター	1,175,400	Mr－MATUMOTO	ALL リュウ
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	451,800	Mr－RAS	ALL
6	ステークスウィナー2	30億1090万円	Mr－END	ALL アースクエイク
7				
8				
9				
10				

神宮前キャロットハウス ☆＝3(8)

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル ☎(0985)29－3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	12′55″51	穴うめでござるペロポー	1コインALL 修羅 シャルロット使用
2	侍魂天草降臨	12′11″21	穴うめペロポー	1コインALL 修羅 天草四郎時貞使用
3	侍魂天草降臨	11′02″02	ペロポーマン レオ	1コインALL 羅刹
4	侍魂天草降臨	10′57″97	ワヒーペロポー	1コインALL使用 修羅 風間火月使用
5	侍魂天草降臨	13′00″07	MGF－Zin	1コインALL 修羅 ナコルル使用
6	侍魂天草降臨	10′01″61	仮面の勇者赤風	1コインALL 修羅 ガルフォード使用
7	侍魂天草降臨	6′59″86	者カヲル	1コインALL 羅刹 覇王丸使用
8	バーチャファイター3	1′51″79	仮面の勇者桃風	1コインALL 修羅 ウルフ使用
9	デカスリート（砲丸投げ）	26m03	仮面の勇者桃風	ロビン使用
10	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,514,600	穴うめ	1コインALL 藤崎詩織使用

ワンダーランド ☆＝0(5)

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3（ジャッキー）	2′24″71	TAG	ALL
2	X－MENvsストリートファイター	1,170,800	M K	リュウ・サイクロ、ブス ALL
3	19XX（ライトニング）	10,620,800	STN	残4 ALL
4	超時空要塞マクロスⅡ	2,611,950	URD	ビギナー ALL
5	ぷよぷよ	914,748	山形から遠征！T・M（みくりや）	ALL 505ブヨ レバー技なし ALL
6	エイリアムVSプレデター（リン）	5,246,900	よっしー	ALL
7	フェリオス	780,430	かわい	ALL
8	ワルキューレの伝説	1,044,080	かわい	ALL
9	パズルボブル2（1人でパズル）	121,325,350	1億っス、かみぃ	27面
10	ぷにっきぃず	214,850	かみぃ	デカ消し50ぷに LV60

ゲームプラザ ☆＝7(223)

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターⅡX	516,480	肉球REI	ノーマル 1cALL デビ姫使用
2	スーパーパズルファイターⅡX	533,650	専・ヘボパズラーW'S	ノーマル1cALL ゴウキ使用
3	スーパーパズルファイターⅡX	341,390	REI（肉球ぅⅡ）	ノーマル1cALL ダン使用 死にそう
4	バトルガレッガ	11,691,990	首領蜂のはらいせ ニセ偽善侍晴政	1cALL
5	ライデンファイターズ	40,847,270	KMM	1cALL 激甘 残×0
6	セクシーパロディウス	1,245,200	Y MACⅡ (DDT)	1cALL こいつ使用
7				
8				
9				
10				

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、及び備考
12月発売					
ウォーザード	カプコン	格闘	8－6	12月中	
ストリートファイターEX	カプコン	格闘	8－6	12月中	
GTI CLUB TWIN	コナミ	ドライブ	ハンドル	12月中	ツイン筐体で思い切り鬼ごっこをプレイして下さい。当社ホームページでキャンペーン中
ヴァーサスネットサッカー	コナミ	スポーツ	8－3	12月中	
スーパービシバシチャンプ	コナミ	アクション	未定	12月中	
クイズ ドレミファグランプリ3	コナミ	イントロクイズ	未定	12月中	
ぷよぷよ SUN	コンパイル	パズル	8－2	12月中	ぷよぷよシリーズの第3弾がアーケードで登場。
まじかるでーと －ドキドキ告白大作戦－	タイトー	恋愛シミュレーション	8－1	12月中	3人娘の特大ポスターは入手困難なレア物です。ぜひGETしてください。
BREAKERS	ビスコ	格闘	8－4	12月中	NEO GEO用対戦格闘ゲーム。
3 on 3 DUNK MADNESS	ビデオシステム	スポーツ	8－3	12月中	
SONIC WINGS LIMITED	ビデオシステム	シューティング	8－2	12月中	究極の縦画面縦シュー！
鉄拳3	ナムコ	格闘	8－4	12月予定	おもいっきり楽しんで下さい！
怒首領蜂	アトラス	シューティング	8－2	2月予定	あの首領蜂が帰ってきた。
女流将棋教室	ビスコ	将棋	8－4	2月予定	清水市代女流四冠王監修のアーケード最強将棋。詰め将棋のモードも有り。
グループオンファイト	アトラス	格闘	8－6	3月予定	おまたせ、豪血寺の続編です。
PF573（仮）	コナミ	格闘	未定	3月予定	スタッフ一同がんばってます。
VS 雀士 ブランニュースターズ	ジャレコ	麻雀	KB	3月予定	
発売日未定					
ストリートファイター3	カプコン	格闘	8－6	未定	
ソーラーアサルト	コナミ	シューティング	未定	未定	スタッフ一同がんばってます。
ファイターズインパクトEX（仮）	タイトー	格闘	未定	未定	プレイヤーキャラクターが8人から13人に!! ボスが使用可能です!!
アルカノイド リターンズ	タイトー	パズルアクション	未定	未定	往年の名作アルカノイドが現代に復活!!
ファイナルロマンス4（仮）	ビデオシステム	麻雀	KB	未定	
1月以降発売					
マネーアイドルエクスチェンジャー	フェイス	パズル	8－2	1月15日	石田敦子先生がキャラクターデザインの本格パズルゲーム登場！
ヘブンズゲート	アトラス	格闘	8－3	1月予定	PS版に遅れてアーケードにも登場。

↑求人倍増！就職抜群！生徒の高度な作画力とマシン技術に業界が注目！

完璧！コンピューターゲーム科

人気の秘密！6の理由とは!?

1. ゲーム制作に欠かせないアニメーション技術のノウハウが学習効果を倍増させる
2. 1クラスをさらに5〜6人の開発チーム編成。全員に目が行き届く徹底個人指導
3. プランニング、グラフィック、プログラムと広い範囲の技術と知識を修得できる
4. 生徒の得意分野を生かした、条件のよい就職指導と就職後のカウンセリング実施
5. 激しいハードの進化に対応。常に最新開発マシンときれいな新設校舎での授業！
6. 適正学費。合理化の成功で同種の学校にくらべ、年間20〜40万円もの低廉な学費





4月生 入学願書 受付中



イラスト●CG科2年・神田毅



最新開発マシンでの技術修得

・PowerMacintosh9500・PowerMacintosh8500・GATEWAY2000P5-200・GATEWAY2000P5-166・GATEWAY2000P5-133・GATEWAY2000P5-120・PC-9821V12・PC-9821V7・PC-9821Xe10・PC-9821Xa 9・PC-9801BX2 ほか周辺機器多数



授業は現場実践主義



この学院のCG科は、ソフト開発会社なみのマシン設備を整えていて、先生方も現役のGデザイナーなので、ゲーム制作には大変くわしいぞ。今はチームを組んでゲーム開発をしている。
(CG科2年在学・神田毅)

学院見学・入学相談・毎日受付

体験入学実施中

12月14日・土	1月18日・土	希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話
2月8日・土	3月8日・土	学年(職業)希望学科を明記し予約のこと

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度(学費全額免除・給与月12万円)さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可➡日時をTELにて要予約。

'97年度生・願書受付中！
- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人 日本漫画家協会賛助会員・社団法人 日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3−4−9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書

筐体・基板・各種パーツ オール激安！

在庫 2,000 以上

リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！

在庫リストのFAXサービスあります。お電話頂けば,お送りいたします。※表示価格は全て税別です

SNK 数に限りあり


キャンディー18 ￥35,000～

タイトー 数に限りあり


カナリー25 ￥50,000

セガ 数に限りあり


エアロシティ ￥60,000～

セガ 数に限りあり


アストロシティ ￥120,000～

SNK 数に限りあり


MVS U4/25 ￥80,000～

買取もガンガンやっています！　テレビゲーム筐体続々入荷！

ルナーク	5,000
レイストーム	78,000
レイフォース	42,000
レソン	3,000
ワードナの森	10,000
奇々怪界	35,000
究極タイガー	8,000
忍者君　魔城の冒険	10,000
テクモ	
Ｖゴールサッカー	6,000
がんばれギンくん	15,000
サンダードラゴン	6,000
スーパーピンボールアクション	3,000
ストライクガンナー	5,000
テクモワールドカップ’９０	3,000
テクモワールドカップ’９４	5,000
でろ～んでろでろ	20,000
ファイナルスターフォース	12,000
リムロッキンバスケットボール	3,000
闘姫伝承	58,000
雷牙	10,000
ナムコ	
Ｆ／Ａ	12,000
ＫＬＡＸ	2,000
アウトフォクシーズ	38,000
エメラルディア	3,000
ギャラガ（Ｃ）	5,000
ギャラクシアン（Ｃ）	10,000
グレートスラッカーズ’９４	5,000
コズモギャングザパズル	5,000
コズモギャングザビデオ	10,000
スプラッターハウス	23,000
ゼビウス	35,000
ゼビウス 3D/G	68,000
ソウルエッジ　Ver.2	55,000
タンクフォース	8,000
ダンシングアイ	88,000
ティンクルピット	6,000
トイポップ	58,000
ドラゴンスピリット	48,000
ドラゴンバスター	48,000
ナムコクラシックコレクションVol.1	30,000
ナムコクラシックコレクションVol.2	40,000
ニューマンアスレチック	12,000

ネビュラスレイ	15,000
パックマン（Ｃ）	12,000
パラデューク	38,000
プライムゴールEX	28,000
マッハブレーカーズ	18,000
マッピー	45,000
リブルラブル	68,000
ワールドコート	15,000
ワールドスタジアム’９３	6,000
ワールドスタジアム’９３激闘版	8,000
ワールドスタジアム’９５	18,000
ワルキューレの伝説	60,000
鉄拳２　Ｖｅｒ　β	98,000
妖怪道中記	18,000
バンプレスト	
ＳＤガンダム　サイコサラマンダー	3,000
ＳＤガンダム　ネオバトリング	4,000
アクウギャレット	38,000
ウルトラマン倶楽部	5,000
ゴジラ	8,000
スーパースラムス	15,000
ドラゴンボールＺ	12,000
ドラゴンボールＺ２スーパーバトル	15,000
マクロス	8,000
マクロス２	10,000
マジンガーＺ	20,000
機動戦士ガンダム	3,000
銃弾嵐	28,000
美少女戦士セーラームーン	35,000
ビデオシステム	
Ｆ－１グランプリ	2,000
Ｆ－１グランプリⅡ	2,000
スーパーバレーボール’９１	3,000
スーパーフォーミュラ	3,000
ソニックウイングス	8,000
ハットリス	3,000
ラビオレプス	8,000
東亜プラン	
Ｖ．ファイブ	12,000
お天気パラダイス	15,000
タツジン	5,000
テキパキ	15,000
ドギューン	10,000

バツグン	32,000
フーピー	4,000
達人王	15,000
ネオジオ	
ギャラクシーファイト	4,000
キングオブファイターズ’９４	3,000
キングオブファイターズ’９５	12,000
キングオブファイターズ’９６	35,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	6,000
ステークスウィナー	18,000
ステークスウィナー２	38,000
ソニックウイングス２	15,000
ソニックウイングス３	25,000
パズルボブル	18,000
バルスター	12,000
パワースパイクス２	5,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
フライングパワーディスク	5,000
マジカルドロップ２	18,000
ラストリゾート	5,000
リアルバウト餓狼伝説	12,000
ワールドヒーローズパーフェクト	5,000
作戦名ラグナロク	6,000
将棋の達人	10,000
神凰拳	15,000
痛快ガンガン行進曲	5,000
天外魔境真伝	6,000
得点王３	10,000
忍者マスターズ	23,000
風雲黙示録	6,000
龍虎の拳外伝	5,000
クイズ	
カプコンワールド２	5,000
クイズ＆ドラゴンズ	5,000
クイズ世界はＳＨＯＷ　ＢＹ　ショーバイ	4,000
クイズ殿様の野望２	5,000
子育てクイズマイエンジェル	98,000
熱答クイズチャンピオン	5,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
能力向上委員会	5,000
マージャン	
スーチーパイスペシャル	12,000
スーパーマル禁版	13,000

スーパーリアル花札	23,000
スーパーリアル麻雀P-II	5,000
スーパーリアル麻雀P-III	10,000
スーパーリアル麻雀P-IV	12,000
スーパーリアル麻雀P-V	18,000
スーパーリアル麻雀P-Ⅵ	23,000
セーラーウォーズ	15,000
ファイナルロマンス	12,000
ファイナルロマンス２	18,000
ファイナルロマンスＲ	58,000
プリティーセーラー１８禁	18,000
卒業証書	18,000
着せかえ麻雀	40,000
同級生スペシャル	23,000
麻雀ハイパーリアクション	18,000
麻雀レモンエンジェル	15,000
麻雀極	15,000
麻雀同級生	18,000
その他	
PANG3	20,000
ＳＴＲＡＨＬ	15,000
ＸＸミッション	5,000
アースジョーカー	5,000
アクロバットミッション	5,000
アテナのハテナ	5,000
おいしいパズルはいりませんか	3,000
オセロダービー	15,000
ガンバード	18,000
ギャルズパニック	8,000
ギャルズパニックⅡ	10,000
ギャルズパニックⅡ	38,000
グランドクロス	6,000
グレート１０００マイルラリー	10,000
コンバットライブス	2,000
スーパーオセロ	3,000
スーパー上海	12,000
スカルファング	42,000
ススメマイルスマイル	23,000
ストライカーズ１９４５	68,000
ダイエットＧＯＧＯ	5,000
タスクフォースハリアー	5,000
ダブルウイング	8,000
ダブルドラゴン	15,000
ダブルドラゴン３	8,000
だるま道場	5,000

ダンガー	5,000
チャイナタウン	15,000
テラフォース	8,000
ドリフトアウト’９４	15,000
ドンデンラバー	38,000
ハチャメチャファイター	10,000
バトルガレッガ	45,000
へべれけのぽぷーん	4,000
ボンビングワールド	18,000
マジカルエラーを探せ	4,000
マジカルドロップ	12,000
ムーンクレスタ（Ｃ）	8,000
もうじゃ	28,000
ランパート	8,000
レッスルフェスト	3,000
ローラーゲームズ	3,000
ワールドラリー	5,000
究極のオセロ	5,000
五月陣戦	8,000
五月陣戦２	15,000
鮫・鮫・鮫	8,000
疾風魔法大作戦	18,000
上海	5,000
上海　Ⅱ	20,000
上海　Ⅱ	10,000
戦国エース	15,000
戦国ブレード	68,000
大江戸ファイト	18,000
大牌砦	18,000
熱血高校ドッヂボール	12,000
牌砦	4,000
牌砦Ⅱ	5,000
牌砦Ⅱ　仇討外伝	6,000
爆裂クラッシュレース	18,000
飛翔鮫	8,000
琉球	5,000
連珠貴族	12,000
マザーボード	
ＣＰＳ－Ⅱ　マザーボード	15,000
Ｆ－３　マザーボード	45,000
ＭＶ-１　ＦＺ　ハードキット	23,000
ＳＴ-Ｖ　マザーボード	48,000
メガシステム　マザーボード	40,000

※その他の商品は、
電話にてお問い合わせ下さい。

お支払い方法

- お支払は現金振込または現金書留でお願いします。(宅急便の代引も可能)
- 入金確認後、即日発送致します。
  ※各種クレジットも取扱っております
- 金額は、すべて消費税別です。

振込先：あさひ銀行 浜松支店
普通1051829（株）エパトン

注意事項

- お申し込み日より７日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- 上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- 価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- 基板、パーツ送料はお客様御負担です。
- 大型機、送料は相談に応じます。
- 商品発送後のキャンセル、返品はできません。
- 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

エパトンがおくるお年玉ドッキリセール

1/6～1/28　商品お買上げのお客様より抽選で１名様に『X-MEN VS ストリートファイター＋CPSⅡマザーボード』プレゼント！

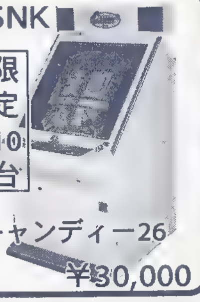
超👀

ジャレコ


限定10台
ポニー18
￥18,000

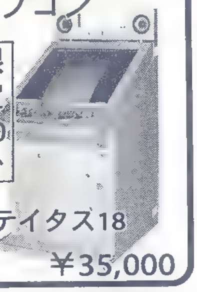
ナムコ

限定10台
コンソレット18
￥20,000

SNK

限定10台
キャンディー26
￥30,000

セガ


限定10台
シティ18
￥30,000

カプコン

限定10台
ステイタス18
￥35,000

基板リスト（価格はリストより変更している場合もございますので、必ずお電話にてご確認下さい。） TEL 053 (466)7333

基板『３枚』以上お買い上げの方は、リスト価格より10％off！

アイレム

R－TYPE	15,000
R－TYPE　LEO	13,000
ガンフォース	7,000
ぐっすんおよよ	5,000
ドラゴンブリード	15,000
フック	8,000
ボンバーマン	18,000
ボンバーマンワールド	25,000
メジャータイトル２	5,000
海底大戦争	28,000
最後の忍道	28,000
四川省Ⅱ	3,000
大工の源さん	5,000

アトラス

オーマイガー	3,000
ななめでマジック	3,000
豪血寺一族	4,000
豪血寺一族２	8,000
豪血寺外伝　最強伝説	26,000
首領蜂	40,000

カプコン　CPS-Ⅱ　SUB

１９XX	35,000
D＆D　シャドーオーバーミスタラ	58,000
D＆D　タワーオブドゥーム	30,000
X-MEN	15,000
X-MEN　VS　ストリートファイター	98,000
ヴァンパイア	5,000
ヴァンパイアハンター	12,000
エイリアンVSプレデター	28,000
サイバーボッツ	30,000
スーパーストリートファイターⅡ	3,000
スーパーストリートファイターⅡX	4,000
スーパーパズルファイターⅡX	48,000
スーパーマッスルボマー	8,000
ストリートファイターZERO	6,000
ストリートファイターZERO２	28,000
ストリートファイターZERO２アルファ	65,000
パワードギア	28,000
マーヴルスーパーヒーローズ	25,000
マッスルボマーDuo	10,000
ロックマン２　ザ・パワーファイターズ	48,000

カプコン

１９４２	7,000
F－１ドリーム	3,000
アンダーカバーコップス	24,000
キャプテンコマンドー	15,000
サイドアームズ	13,000
スターグラディエイター	58,000
ストリートファイター・ザ・ムービー	35,000
ストリートファイターZERO2 アルファ（海外PCB）	68,000
ストリートファイターⅡ	25,000
ストリートファイターⅡ'	4,000
ストリートファイターⅡ'　ターボ	5,000
ソンソン	18,000
バース	15,000
ハテナの大冒険	5,000
ファイナルファイト	13,000
ブロックブロック	6,000
ロックマン　ザ・パワーバトル	23,000
虎への道	12,000
戦場の狼（C）	12,000
大魔界村	25,000
天地を喰らう２	15,000
闘神伝２	28,000
魔界村	15,000

コナミ

THE　ハスラー	4,000
ガイアポリス	18,000
クォース	3,000
グラディウスⅡ	30,000
ゴルフィンググレイツ	12,000
ゴルフィンググレイツ２	28,000
サッカースーパースターズ	58,000
スラムダンク	30,000
スラムダンク２	68,000
セクシーパロディウス	58,000
だい好キッス	48,000
ツインビーヤッホー	30,000
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	98,000
ハイパーアスリート	48,000
ハイパーオリンピック	15,000
パロディウスだ	8,000
パンクショット	4,000
プレミアサッカー	5,000
ミスティックウォリアーズ	28,000
究極戦隊ダダンダーン	38,000
極上パロディウス	25,000
沙羅曼蛇	35,000
沙羅曼蛇２	35,000
出たな！！ツインビー	5,000
進め対戦ぱずるだま	52,000
対戦ぱずるだま	28,000

ジャレコ　メガシステム　SUB

P－47ACES	5,000
エンジェルキッス	5,000
ゲーム天国	10,000
スーチーパイ２	6,000
テトリスプラス	10,000
流星雀士キララスター	8,000
湾岸戦争	6,000

ジャレコ

サイバトラー	8,000
ビックストライカー	3,000
ぶたさん	28,000

セイブ開発

セイブカップサッカー	8,000
バイパーフェイズワン	38,000
戦球	45,000
雷電	10,000
雷電DX	43,000
雷電Ⅱ	30,000

セガ　ST-V　SUB

イントロドンドン	15,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	5,000
サンドアール	12,000
ダイナマイト刑事	58,000
デカスリート	38,000
バーチャファイター　キッズ	3,000
バーチャファイター　リミックス	3,000
ばくばくアニマル	3,000
ファイナルアーチ	10,000
ファンキーヘッドボクサー	8,000
プリクラ大作戦	38,000
プロ麻雀　極スペシャル	28,000
ペブルビーチ	8,000
上海万里の長城	20,000
水滸演武	3,000
蒼穹紅蓮隊	68,000

セガ

D・Dクルー	4,000
Jリーグ１９９４	5,000
M．V．P	1,000
イチダントアール	6,000
ウォーリーを探せ（P付）	5,000
クラッチヒッター	3,000
コラムス	5,000
コラムス２	3,000
シャドーダンサー	8,000
スタック・コラムス	4,000
ずんずん教の野望	12,000
ソニックブーム	5,000
ダークエッジ	18,000
ダイナミックC．C（P付）	3,000
タントアール	3,000
チャンピオンベースボール	3,000
テトリス	5,000
ドラゴンボールZ　V．R．V．S．	10,000
バーチャファイター２．１	158,000
バーニングライバル	8,000
ファイティングバイパーズ	128,000
ファンタジーゾーン	18,000
ぷよぷよ	5,000
ぷよぷよ通	8,000
フラッシュポイント	3,000
フリッキー	5,000
ブロックアウト	3,000
ブロックシード	3,000
ペンゴ（C）	23,000
ボトボト	3,000
モンスターレア	12,000
ライオットシティー	15,000
登龍門	5,000

タイトー　F-3　SUB

あっかんべーだ	5,000
エレベーターアクションリターンズ	10,000
カイザーナックル	5,000
ダライアス外伝	25,000
パズルボブル２	15,000
パズルボブル２X	18,000
ハットトリックヒーロー'９５	5,000
バブルシンフォニー	8,000
バブルメモリーズ	18,000
逆鱗弾	10,000
究極タイガー２	12,000

タイトー

NBA　JAM	18,000
アルカノイド（P付）	5,000
エレベーターアクション	30,000
キックアンドラン	2,000
クライムシティー	5,000
サイキックフォースEX	98,000
スペースインベーダーDX	5,000
チャンピオンレスラー	3,000
トップランキングスターズ	8,000
ニュージーランドストーリー	10,000
ハットトリックヒーロー'９３	5,000
バブルボブル	25,000
ファイターズインパクト	78,000
ヘビーユニット	

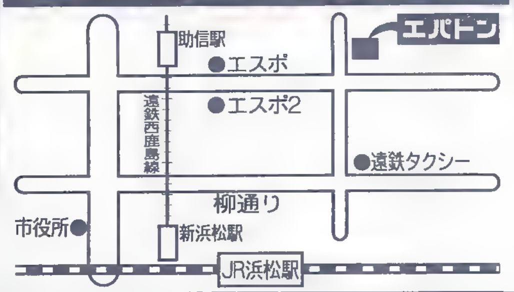
●ご注文 ご予約は　FAX及び留守番電話は、24時間受け付けています。　☎053-466-7333

営業時間／AM10:00～PM6:30
定休日／日曜日・祝祭日
●12／29～1／5 正月休み

基板から大型機・パーツまで各種取扱っています。

株式会社 エパトン

〒430静岡県浜松市新津町301-1
TEL053(466)7333(代)
FAX053(466)7334



合併号プレゼント

ゲーメスト・プレゼントコーナー

こんにちは!!学生のキミは冬休みたよね。いいなあ。受験生のキミはもうひとがんばり!キリキリしてばかりいないでたまには息抜きしよう。冬休みなんてないっていう貴方、がんばってくださいね(社会人ってつらい…)。

締め切り　2月14日(消印有効)
発表　'97年3月30日号
(応募は今号とじ込み葉書のみ有効)

タイトー提供
③ストレイシープ ポー　冬期限定品 ぬいぐるみ４種セット



©フジテレビジョン／ROBOT

3名様

最近はゲームセンターもデートコースになじんできたみたい。クレーンゲームもけっこうお楽しみだよねー。なかなかとれないっていうキミに、クリスマス限定版のかわいいぬいぐるみをあ・げ・る！迷える小羊クンたちとキミは、どんなクリスマスの余韻にひたるのかな?

ユーメックス提供
②電脳戦機バーチャロン・ドラマCDセット



3名様

バーチャロンのドラマCDが出るってことは、前号をしっかりチェックしたキミならもう知ってるよね。今回はなんと、このドラマCDと主役フェイ・イェンの声をあてている樋口知恵子さんのサイン色紙、さらにポスターをセットでプレゼント！ファンにはたまらないよね。

カプコン提供
①ウォーザード シークレットファイル「幻想世界奇譚」



5名様

パスワードシステムのおかげで、CPUをとことん攻略するもよし、対戦で盛り上がるもよしのウォーザード。そろそろキミの近所にも登場しているんじゃないかな?今回のプレゼントは、もうおなじみのシークレットファイル！普段手に入れにくいキミには一大チャンスだよね。

10月30日号プレゼント 当選者発表

スーパーリアル麻雀PⅥ 大型POP

Aコース
中　直人　君　埼玉県

Bコース
岩間圭一朗　君　長野県
沢登圭介　君　山梨県
高野昭博　君　岩手県
赤尾嘉洋　君　神奈川県
藤田誠朗　君　愛媛県
樋口雅紀　君　和歌山県

プロップサイクルうちわ

細谷竜大　君　東京都
根本俊明　君　神奈川県
新保知彦　君　石川県
須田和也　君　群馬県
坂本憲明　君　香川県
坪井慎吾　君　埼玉県
田場　充　君　佐賀県
横井雅人　君　滋賀県
但馬義則　君　埼玉県
西山良次　君　富山県

業務用ネオジオカセット マジカルドロップ2 &ペンダント

小八重清嗣　君　宮崎県
池上智昭　君　石川県
永井明子　さん　東京都
安田昌浩　君　愛知県
澤口仁司　君　北海道
高尾裕一　君　広島県
須蒲俊介　君　奈良県
齋藤俊幸　君　岩手県

1月30日・2月15日

ゲーメスト提供
⑤AV-5000&シグマ8000ターボ



1名様



これはなかなかコンパクト！コントローラー部分のシグマ8000ターボはオプション使用で家庭用ゲームにもつなげられちゃうから便利かも。うーん、私も欲しいですっ。誰かください。ダメ？

マルゲ屋提供
④'97ネオジオギャルズカレンダー



5名様

ネオジオファンなキミのお部屋に飾ってほしいのがこれ。ぜーんぶ豪華執筆陣の描き下ろしイラストの贅沢な一品なのです。読サビへの問い合わせも結構多いみたいだし、マルゲ屋で現物を見てみるのもいいかもね。



全キャラ徹底紹介!　（ナムコ）

鉄拳3

その全貌が明らかに!?　（カプコン）

ストリートファイターIII



大攻略

対戦攻略がさらに進化!

バーチャファイター3（セガ）

CPU戦を中心に攻略!

ウォーザード（カプコン）

※内容は変更する場合があります。ご了承ください。

ゲーメスト次号（No.189）は
特別定価530円（税込み）
1月30日(木)発売!

次号予告

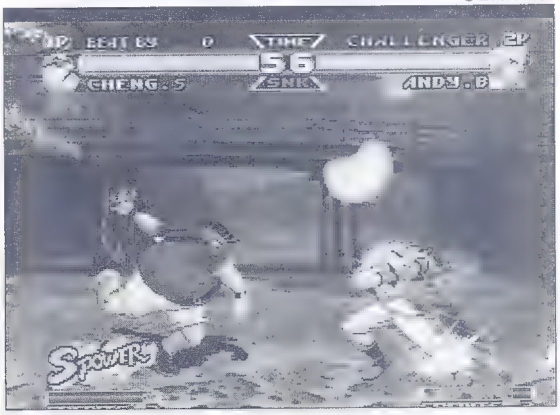
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

一押しはコレ!

©SNK 1996



全19キャラ完全攻略! (SNK)

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

何かが隠されている!? (アリカ/カプコン)

ストリートファイターEX

■攻略　X-MEN vs.ストリートファイター（カプコン）／蒼穹紅蓮隊（エイティング／ライジング）／ブレイカーズ（ビスコ）／デッド　オア　アライブ（テクモ）／レイストーム（タイトー）／ダンシングアイ（ナムコ）／セガツーリングカーチャンピオンシップ（セガ）ほか



●ふらり諫言。最近読んだ小説に、汚名挽回なんていう言葉があった。同人誌では「意外」と「以外」の取り違えや、もっと情けない誤字や誤表現を多く見かける。辞書を引くちょっとの手間を惜しむと、本の品位は下がる。伝言板コーナーについて言えば、誤字まじりのハガキは、掲載を見合わせる可能性が高い。同人誌もハガキも、あなたの分身だ。人に見せるものとして恥ずかしくないだけの努力を、あなたはしているだろうか。（APAPA）



●ますます勉強のはかどっているKALです。日々ペペロンチーノでエネルギー補充をしながらギリギリの線で頑張っております。いや、しかし、ゲームというモノの難しいことといったらもう……。なんかこの頃同じよーなことを繰り返し言ってるみたいですが、ほんとはいろいろ計画中であります。うむ。でも結果はでるんだろーか？話は変わって、毎日ペペロン食って飽きない？と問われるケド、俺ァ～毎日食えんと辛抱ならん！って感じです。



●先日、とても大事な人を失いました。そんなに長く生きてるわけでもないですが、でも1、2を争うほどの大切な人でした……失って初めて気付いたこともいっぱいありました。自分にできることとか、本当に考えてなくちゃいけなかったこととか、今の自分にとって一番大切なことってなんなのか、たくさん考えました。自分にとって大切な人、大切なもの、見失ってないかいつも考えててくださいね。ショック受けてる途中なんで、まだそのことに感謝するにはいたってませんが。（受験生ガンバレ　ぴぐ）



●新声社10周年パーティーにて入手したサターンだったが、幾度と使わずに故障。Xmasナイツセットを買おうかと思うが、それよりもマリオカート64がゴールドコントローラーが我を呼ぶ。
　それといつもの小話。今年の締めとなるべきVC2.2、特に好きでもなかったが小夜子の死に際はヒロイン度大幅UP。最後でのほほんとヒロイン面するエミリは度外視ものだが、ちさととどちらをとるか非常に悩むところだ。（ヒロイン研究員Dr.ACE）



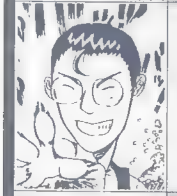
●この編集後記を書いているころには原稿に1段落がつき年末から年明にかけて何をして遊ぶか考がえている。とりあえず今年もスキーに行くのは決まりで、春先にはグアムあたりで安定するかな。ボウリングも続けるし、今度草野球チームもつくる予定。ライターに経験者が多くてイイ感じ。時間が足りないくらいだ。
　あとデドアラを1度対戦してみてね。とにかくテンポが良いのでハマるよ。爽快感は保障済みだよ。（がっちん）



●対戦ゲームにトラブルは付きもんやし、オイラ自身何が良うて何が悪いんかわからへんけど、これだけは言える。「台を蹴んな」っちゅーこと。厳密に言うたら、あからさまに自分より立場が弱そうな相手（子供、女性、サラリーマンとか）にすんなといいたい。あと、ケンカもできひんよーな奴が台蹴んなっちゅーに。台蹴る時は一発殴られる覚悟で蹴ってもらいたい。男やったらね…。⇨千葉のパイちゃんは超かっこよかったっす。（しじみ）



●最近よく尋ねられるのが、「エヴァのテレカ付き前売券買った？」この質問である。すでに十数名に聞かれ、そのたびに「買ってない」と答えている。そんな時、決まって相手は意外そうな表情を浮かべるのだ。話は変わってX-MENムックの執筆中、締め切りをぶっちぎりで破りまくっている私に向かって、「原稿終わった？」と皆が尋ねる。「終わってない」と答えると、決まって相手は満足げな表情を浮かべるのだ。これって一体…？（DS1）



●X-MENのムック&ビデオでかなり具合が悪くなっていたつい先日、現実逃避&息抜き（同じことか）を兼ねて96年度話題の映画インディペンデンスデイを見にいっちまった。
　この映画ってアメリカ人はウハウハするのが手に取るようにわかったが、肝心の自分は「まぁ結構イケる」となんか意味の通りにくい文章になってしまったが、結論を言うと「よかった」ということだ。あ～ねみ～よ～、寝よ。（MVP）



●学生の時から好きでやっていたハイスコア集計店巡りを、取材という形で様々な店へ行かせてもらいスコアラーと話ができた昨年は素晴らしい年でした。協力して下さったお店や皆さん、編集及びライターの方々、つたない記事を読んで下さった読者のあなた様に感謝感謝です。96年は開幕からガレッガで盛り上がったけど、97年もスコアの盛り上がるゲームが出ますよ～に。
7面中ボス止まり（4号機）きらり屋

OPINION 論

期待に応えるゲーム作りを望む

石井ぜんじ

　私は、対戦格闘ゲームは転機を迎えていると感じる。これだけ目が慣れてくると、これからは対戦格闘と言えども世界観、演出の勝負になってくるだろう。そうならざるを得ないのではないか。
　とはいえ、結局対戦ゲームは、ゲームの練りこみ具合がとても大きく左右するゲームである。人VS人だけに、細やかなバランス感覚が非常に大切だ。ここができていないと、今のプレイヤーは納得してくれないだろう。
　この、プレイヤーの心理にまで踏み込んだ調整がここまでしっかりできていたからこそ、対戦格闘ゲームは今の隆生があると思っている。ストⅡ、バーチャ2は確かに偶然的要素で面白くなった部分もあるかもしれない。だが、マネや2番せんじと言われつつも、その後のシリーズや類似ゲームのレベルは高かったのではないだろうか。
　これだけ細かい気配りは、ゲーム史上ほとんどなかった、異例のことであると思う。ゲームを盛り上げていくのは、面白いゲームを出し続けていくことである。1つのジャンルで面白いものが続けばそのジャンルは盛り上がるし、1つのメーカーが面白いものを出し続ければ、メーカーのファンが増える。
　これはゲームの歴史が証明しているし、現代では対戦格闘ゲームがこれに当てはまる。だが、今年は対戦格闘ゲーム以外にも、いくつも可能性のあるゲームが出てきている。
　だが、それも今年限りで終わってしまっては意味がない。たくさんのタネをまいても、水をかけ、育ててやらなければ収穫できない。ゲームも同じである。
　ゲームの場合は今までの対戦格闘ゲームと同じく、プレイヤーが何でそのゲームが好きだったかもう一度確認することが第一である。そして、さらに、問題のあったところを手直しして、プレイヤーが忘れないうちに次回作を出す。これがメーカーのできる、一番のファンサービスなのではないだろうか。
　例えば、4人協力のアクションゲームは、次に出たときこそプレイヤーが一番盛り上がるべきタイミングであろう。ポリゴンタイプのシューティングもまだまだこれから。バトルガレッガ、メタルスラッグは、続編でなくとも、同じ面白さを持つゲームをプレイヤーが待望しているのは確かであろう。
　いろいろ大変な事情はあるだろうが、よほどのゲームでない限り1作でぶっちぎるのは難しい。より長期的な視野に立ち、ファンを育てていくようにすべきだ。業界全体に求められているのは、まさにそこだと考えている。

表紙の裏をどれ

ダンですか。サクラですか前のヤツのパロディーっす。
　頑張ったぜコーナーがなんでこのゲームかっていうと、ゲーパ（江古田）に入ったからっす。ただそれだけ。ネタがなかったのなりぃ。カレンダーのほうは出てみないと、具合がわからないけど、かなりいい出来だと思うんですがね…。では今年もよろしくね。
カレンダーはまだ見てねえ。
藤原ひさし

■待って～もうひとこと

　ゲームボーイポケット買いました。ピクロス2にハマってます。
　さて、ビデオのお知らせです。我がニューメディア虎部隊は現在、「サムスピ天草」ビデオを鋭意制作中。発売は2月初旬予定であります。うなる14連斬！爆ぜる肉体！今度のビデオはちと過激かもー。
（嫁募集中・マウント虎）

GAMEST 1月30日・2月15日合併号

■平成9年2月15日発行　第12巻2号通巻188号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　がっちん
ギィ　ACE　K-TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU　P・鈴木
河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　スーさん
猿渡雅史　松井宗遠　河田　睦　竹森眞由美
野口　晶　二田祐樹　遊佐孝之　鈴木規康　辻本圭介
入沢英明　山下浩志　北裏裕章　吉田和真　花沢貴宏
松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎　三沢　章
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画


ファイナル
プロジェクト
ジャッキー・チェン
絶賛上映中（ニュー東宝シネマ1）ほか
全国東宝洋画系にて
代々木アニメーション学院
スペシャルプレゼント
「ファイナル・プロジェクト」のポスター又は劇場招待券を、抽選で各々100名様（合計200名様）にプレゼントいたします。宛先は下記住所「YAGファイナル・プロジェクトプレゼント」係まで ●締切 平成9年1月10日必着





やはり対戦に秘密が…

各キャラの攻略第2弾と待ちに待った隠し技や武器の出し方を教えよう。

ついに秘伝の扉が開く…
隠された技、武器

前号にてちらっと載せたあの写真のすべてがここにある。

担当：MVP

ここでは待ちに待ったネタ、そう、前回にちらりとお見せしたあの写真の真相、つまりウォーザードにおけるすべての隠し技、そして非常に強力な隠し武器、この2つをまとめて紹介してみよう。なんてお得なコーナーなんだ!!

隠し技を伝授

まずは隠し技から。どれも使えるものばかりである。

【レオ】

●LV20　下段カウンター
これはアルティミットカウンターと同じようにして出せる（メッセージはなし）

●LV31　ギガスドライバー
ミスティックブレイクでコマンドは2回転＋Ⓟ（メッセージなし）

【タオ】

●LV22　下段カウンター
「虎空破」
レオと一緒。これはVSポイント（対戦経験値、後述）が1000以上必要。

【ムクロ】

●LV16　焔旋風（ほむらつむじ）
これはミスティックブレイクでコマンドは↓↙←↓↙←＋P。VSポイントが100以上必要。

●LV28　下段カウンター
「肝破り」
レオ、タオと一緒の下段カウンター。VSポイント200以上必要だ。

●LV32　羅刹刃
ムクロ待望の必殺技でコマンドは→↘↓↙←＋P。VSポイント3000以上必要。

【タバサ】

●LV19　ブレイブ・ピジョン（大Kのハト）
大Kのハトが強化される。VSポイント1500以上必要（メッセージはなし）。

●LV22　チャクラウェーブ
LV19と同様にチャクラウェーブが強化。VSポイント2000以上必要（メッセージはなし）。

●LV28　レヴェリーソード
これも強化される。VSポイント2500以上必要（メッセージはなし）。

これが隠し技のすべてである。メッセージなしというのはレベルアップ表示画面で何も表示はないが、コマンドを入れればちゃんと使えるので大丈夫だ。

また、レオのギガスドライバーはLV31でガイアドライバーという技（前回紹介していない）と一緒に覚える。ガイアドライバーは投げ技でコマンドはレバー1回転＋Pである。

VSポイントとは？

隠し技や隠し武器で、「VSポイント〜必要」となっているものは、今から述べるポイントがそのLVになったときにあると新たに覚えたりすることができるのである。

さてこのVSポイント、これは対戦で勝ったときに入る経験値と思ってもらうとわかりやすいだろう。

計算法は、称号と対戦用称号、この2つを足したもので決まってくる。2つを足したものを負けた側の分から勝った側の分を引き算すればOK。

例えばB人抜きのLV32の人にLV1の人が乱入して勝ったとしよう。この場合LV32の人は1000＋50で1050LV。1の人は10。従って1050から10を引いて1040がLV1の人のVSポイントに加算されるのだ。

引き算して0以下になった場合は最低10はVSポイントをもらえる。

各称号のポイントは下の表を参考にしてほしい。



これがVSポイント。パスワードは忘れずにとっておこう。

●称号によるポイント

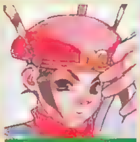
レオ	ムクロ	タオ	タバサ	LV	称号ポイント
SOLDIER	STALKER	GRAPPLER	MAGICIAN	1	10
SWORDMAN	SNIPER	STRIKER	SORCERER	3	30
FIGHTER	COMMANDO	BUSTER	WITCH	6	50
REVENGER	STINGER	MARTIAN	PHANTASM	10	100
VICTOR	EXECUTOR	CHAMPION	SUMMONER	14	200
WARRIOR	STEALTH	IRONFIST	SAGE	19	300
HERO	SHADOW	GODFIST	ARCHMAGE	25	500
WARLORD	ASSASSIN	ASURA	MAGELORD	32	1000

●対戦用称号によるポイント

連勝数	対戦称号	ポイント
0〜4	なし	0
5〜9	HI	50
10〜19	MT	100
20〜49	EX	200
50〜99	SP	500
100〜	UT	1000

隠し技カタログ

タオ




虎空破

Pのアルティミットカウンターよりもリーチが長くおすすめ。

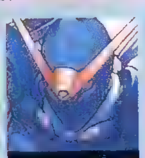
レオ




ギガスドライバー

ミスティックブレイクなので威力は高い。投げ間合いも広いぞ。

ムクロ



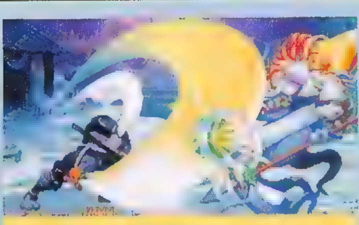

焔旋風

出が速いしリーチもある。焔旋風。非常に頼りがいのある技だ。



肝破り

修得後、カウンターはすべてこれでいいぐらい性能の高い肝破り。



羅刹刃

超見た目重視の技。それなりに技性能も高いがやはり見学用。

タバサ




レヴェリーソード

レヴェリーソードは小剣が大きくなり非常にヒットさせやすい。



チャクラウェーブ

チャクラウェーブが巨大になり弾速、ダメージがUP。



ブレイブ・ピジョン

ハトの軌道がより当たりやすくなり、ダメージ、リーチもUP。

隠し武器を入手

1回目のボーナスステージで条件を満たしていると、棺から隠し武器が出現するぞ。

[レオ]

●属性剣（炎、氷、雷の3本）

条件①LV16以上

②セクメトを80秒以上で倒す

③それぞれのミスティックマジックでフィニッシュする

例えば炎の剣ならば炎の魔法でフィニッシュするのだ。

それぞれの属性剣の効果は、弱点の敵に大ダメージが与えられるということ。ただし3本中2本しか持てないのだ。

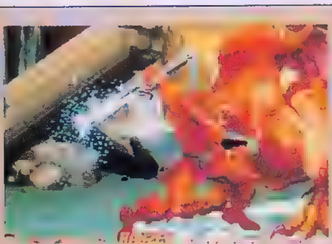
●魔人の斧

条件①LV28以上

②セクメトを100秒以上で倒す

③セクメトを倒したときに残り体力が16dot以下

③の条件が少し厳しいがうまくケズられていけばなんとか大丈夫だ。魔人の斧は攻撃力UP。ピヨらせやすい、という効果があるぞ。



氷の剣



炎の剣

伝説シリーズ

これは条件がそろっていればLVUP時に自動的に装備するぞ。逆に1度逃がすと決して手に入らないのだ。

[レオ]

●伝説の盾

LV30になるときにVSポイント3000以上あればOK。

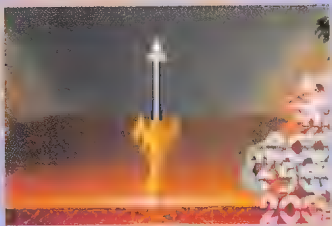
●伝説の剣

LV32になるときにVSポイント5000以上あればOK。

これらはかなり攻撃力が上がるので是非手に入れたい。



魔人の斧



雷の剣

タバサにもあった

属性剣と同じようにボーナステージで入手可能。

●太陽の杖

条件はLV30以上でVSポイントが3000以上あるときに、セクメトを100秒以上でPERFECTで勝つ。

攻撃力がアップするぞ。



伝説の剣



伝説の盾



太陽の杖



BLADE ブレイド

弱点: 耐性:

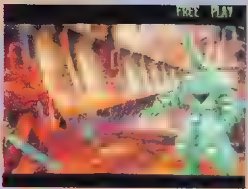
プロフィール

〝帝国〟を統べる者にして、魔道の軍勢を率いる者、ブレイド。彼の素性、帝国の成り立ち、その他一切が謎に包まれてはいるが、いま最も他国から恐れられる存在である。常に全身不気味な鎧を纏っているため、未だ彼の素顔を覗いた者はいない。ただ彼の双眸から放たれる光はあくまでも暗く、見る者の心を暗黒にいざなうという。彼の言葉は鉄の意志を感じさせ、その胸にいだくクリスタルは脈動するかのごとく不気味な明滅を繰り返している。一国の支配者にしては謎の多い人物ではあるが、ただ一つその徹底した容赦のなさと氷のような冷徹ぶりは広く知られるところで、属国の王をして「あの鎧の下には血の一滴すら流れていないのではないか」と言わしめたほどであるという。

〝彼の者現るところ、葉一葉、虫一匹すら残さじ〟と噂されることでもその徹底ぶりがうかがえるというものだ。







もうその姿を目にした人も多いだろう、ウォーザードのボスの1人、ブレイド。

まずはその攻撃のすさまじさに、圧倒されてしまった者も多いことだろう。

持っているその大きな剣（？）を、軽々と振り回すその攻撃には、圧倒されないほうがおかしい。

このブレイドと対戦するときには、まずはその巨大な剣による攻撃に圧倒されて負けないようにしないといけない。また、ブレイドの剣による攻撃は、そのほとんどの攻撃が削り能力を持っているという所にも注意したい。

ブレイドの攻撃に押されて、ガードに徹しているようだと、徐々にこちらの体力を奪われていき、反撃する間もなく倒されてしまうだろう。うまく反撃する場所を見極めて、一気に勝負を付けたい。



〈セレーネー〉

持っている剣を大きく縦に振り上げて、残像を残しつつ相手の体力を削り取る、恐るべき攻撃。

この攻撃は、接近戦において出してくる。この攻撃もガードすると体力を削られるぞ。

また、こちらがジャンプしてブレイドの上のほうに跳んでいくと、このセレーネーを出してきて落とされる場合が多い。空中ガードはできるが、背中のほうまでカバーするこの攻撃は、跳び込み防止として使われると非常につらい攻撃である。



〈ポロス〉

ブレイドの攻撃のうち、最も気を付けなければならない攻撃の一つが、このポロスという攻撃で、ブレイドの長い剣を、横に伸ばして攻撃してくる物だ。

この攻撃は、リーチが長く、画面の端対端に離れていても、急に来るとガードしにくく、くらってしまいやすい。ただし、しゃがんでいれば、根元以外は当たらないので、怖かったらしゃがんで待つように心がけよう。

通常ガードすると体力を削られるので、もしガードしてしまったときは、すかさずアルティメットガードに切り替えよう。



〈プシュークロン・プロクス〉

飛び道具の攻撃。この攻撃は、通常ガードしてしまうと、ほとんど3発目でガードを弾かれてしまうので、これだけは絶対にアルティメットガードしたい。

この攻撃が来るときは、ヤツはわかりやすいモーションをするので、それを見てから落ちついてアルティメットガードすれば問題ないだろう。

ただし、これをガードしたあとのヤツの攻撃が結構すさまじいので、むしろそちらのほうに注意したい。



〈アレース〉

俗に言うところの、スライディング攻撃である。

画面の端からでも、一瞬で滑ってくるこの攻撃は、見てからガードするのは非常にムズかしい。

しかし、いったんガードさえしてしまえば、ガード後はスキだらけなので、ここを投げてから魔法攻撃を狙ったり、浮かせ技から魔法に行ったりと、いいことが多い。

ガードしても体力は削られないので、この攻撃が来たらラッキーと思っていいだろう。ただし、ガードできればの話だが。



〈カトプトロン〉

ブレイドの最大にして最凶の攻撃。本体（？）のクリスタルを残して、それを覆っている鎧を全方向に飛ばして攻撃するという、半自爆技。

この攻撃は滅多にやってくることはないが、反応してガードするのはムズかしい。うまくガードしても体力をかなり削られるので、できればアルティメットガードしたい。少なくとも戻りはアルティメットガードしよう。

ただし、この攻撃はブレイドもダメージを受ける自爆技。割と減るので、見物ではある。



〈トラゾス〉

これもまた、飛び道具攻撃である。こちらのほうも予備動作があり、ガードはしやすい。

この攻撃は、基本的にしゃがんでいれば当たらないので、そんなに当たる攻撃ではないが、当たってしまったら大変だ。鏡の中に閉じこめられて、その後ヤツにポロス（突き攻撃）でやられて大ダメージ。

これに捕まったら、素早くレバガチャ+ボタン連打で抜けよう。素早くやれば、逃げられる場合もあるぞ。



Valdoll ヴァルドール

弱点：なし 耐性：

プロフィール

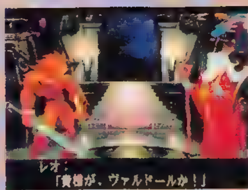
その名は〝天才〟として魔学界に広く知られている。当時の彼は魔道の知識を渇望し、心は常に満たされぬままであった。このすべての英知を求めて選んだ道だったが、目先の利便さのみ追求する近代魔法の研究には失望の念すら抱いていたようだ。

そんな彼が二十歳を迎えた夜のこと、ある古代文献の中に〝邪神復活〟と〝地球の終末（ハルマゲドン）〟を謳った予言の一節を発見する。その詩には未来を知る者のみが持つ真実の力があった。だがやがて来る未曾有の危機を目前にしながら賛同者は得られず、ただ一人邪神に対抗しうる魔法の開発に没頭するようになる。研究が進んでいくうち、ある一つの儀式書にたどり着いた。異文化から伝わる伝承で、〝旧き神〟に携わる呪文であるらしい。解読作業を繰り返し何度も〝それ〟を音読するうちに彼は自分の精神が別の何かに支配され始めたことに気づく。やがて肉体までもが醜く変容し、次第に怪物化していくのだった。

知らず彼が詠唱を繰り返した呪文の内容、それは生贄の身体を媒体として邪神をこの世に復活させる秘法の呪だったのである…。







ウォーザードの最後の敵、ヴァルドール。この魔道士は、2匹の小型のドラゴンを連れて、プレイヤーの前に立ちはだかる。

ヴァルドール本体は、大した攻撃はしてこない。しかし、コイツの攻撃の主体は、その強力な魔法攻撃にあるのだ！

魔法攻撃はほとんど体力を削ってくるわ、2匹のドラゴンは様々な属性のブレス攻撃をしてくるわで、ヴァルドールと正面切って戦うのは、至難の業と思われる。

特にヤツの魔法をくらってしまうと、そこから連続でブレスをくらったりするので、少しのミスから致命傷ということもしばしば。常にアルティメットガードできるように準備しながら戦っていきたい。

しかし、ヴァルドールの真の力は、一度倒したあとの変身後に隠されている…。



画面の上方から、巨大なメテオを降らせてくる魔法攻撃。

自分が空中にいるときにこの攻撃が来ると、非常に具合が悪い。やはり地上でアルティメットガードするのが安全といえよう。



地面にヘビを放ち、攻撃してくる魔法攻撃。前からくる場合と、うしろからいきなり来る場合があるので注意したい。基本的には、ヤツが呪文を唱えたと思ったら、アルティメットガードしていこう。



画面の端まで届くビーム攻撃。見た目は某マグニートーのEMディスラプターのような攻撃である。

出るのが速いのと、やはり端まで届いてくるので、注意したい攻撃。



〈マーシリスセンチネル〉

ドラゴンによる攻撃を、総称してこのように呼ぶ。ドラゴンの攻撃には、炎、雷、氷、毒の4種類あり、それぞれドラゴンの色に対応している。

また、ドラゴンは、ブレス攻撃のほかにも、急降下してきたり、しっぽで攻撃してきたりと、多種攻撃パターンがある。



〈スロウズソリトン〉

地面から、大きな剣を突き立てて攻撃してくる魔法攻撃。この攻撃も、某レイレイの地霊刀と酷似している。

この攻撃も、前方向から来る場合と、後ろから来る場合があって、注意しなければいけない。

なおかつ、画面の上からも剣が生えてくるので、空中に逃げることも不可能。これが来たら、素直にアルティメットガードでガードしていこう。



〈エンミティ・マリス〉

これもまた、ヴァルドールが変身したあとの攻撃で、あやしい霊魂を飛ばしてきて、自キャラを攻撃してくるというものだ。

くらってしまうと、霊魂がボコボコにしてくれるので、これまた絶対にくらってはいけない攻撃。



〈カース・ディスティニイ〉

この攻撃は、ヴァルドールが変身してからの攻撃で、2匹のドラゴンが飛んできて、自分を高く持ち上げ、その後呪文によって、動物の姿に変身させられてしまうというものだ（レオは2段変身か？）。

これをくらうと、一定時間変身させられたまま、ガード不能状態になってしまう。逃げ回るしかないので、絶対にくらってはいけない攻撃である。

ボクの勝ち!

対CPU攻略 タオ前編

前半戦の稼ぎポイントをモンスター別に細かくチェック。

担当：伊勢猫

タオの対CPU攻略に入る前に、まずはその基本となる稼ぎ方である「錬金」についての復習をしておこう。

風が基本

CPU戦の楽しみのひとつでもある連続技によるコインの「錬金」。このゲーマー心をくすぐる「錬金」はミスティックマジック（以下魔法）による多段ヒット追い打ちを利用したものがそのメイン。

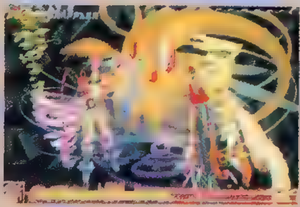
タオの場合、ムクロと同様に風の魔法が3－2－3（最大24ヒット）と非常に高性能なので風をメインに追い打ちを「生」（始動モーションを直接当てる）で使っていく。

また、浮かし技のしゃがみ大パンチの2段目と非常に特殊でダメージ量は非常に高いが、必殺技などでキャンセルをかけることができるといった特徴もある。

VSルアン戦

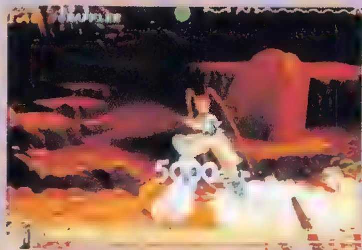
初戦となるルアンは風に対しての耐性を持っているので、基本通り起きあがりに風のオーブを使っての「生」魔法による錬金をしていく。ただし、この時にできる限りルアンを壁際に追い込んだ状態から狙っていくことが重要。一応は、どの位置からでも起き上がりなどに「生」魔法を狙ってはいけるが、当たり方が安定しないために運が悪いとヒット数自体が減ってしまい、コインの量が少なくなってしまうこともある。

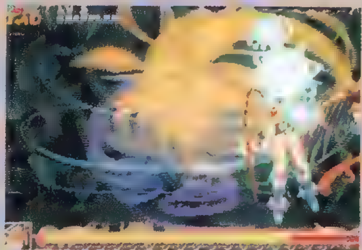
仮に、浮かし攻撃や投げ技からの追い打ちとした場合についても、ルアンのやられ判定と浮き方（前号参照）の関係上、風の魔法ではヒット数が稼ぎづらく、弱点である雷のオーブを使ったクリア重視のプレイでもなければ、無理に浮かせる必要は一切ない。


画面端でない場合はヒット数が少なくなることがたまにある。

さて、理想的な稼ぎ方としては壁際に追い込んで「生」魔法を当て、ルアンをダウンさせて（宝箱が出現）その間に素早くコインを回収。再度ルアンの起きあがりにダッシュからの「生」魔法を重ねていき、始動モーションで宝箱を開けオーブを回収…これをオーブの続く限りうまく逃がさないようにして続けていく。

一体目ということもあってか、こちらの攻撃に対しての反応は非常に鈍く、ガードもほとんどしてこないので、余計な攻撃を当てないようにして効率よく「生」魔法を叩き込んで稼いでいこう。


コインを回収したらダッシュして距離を詰めておき…、


起きあがりに始動モーションを当てて逃がさないようにする。

VSハウザー戦

スーパーアーマー常備のハウザーは、ほかのモンスターと同じように単純に「生」魔法を当てたのでは、ヒット数が少なくなってしまう…。

じゃあ、浮かしから…といいたいところだが、これに関しても浮かし技であるしゃがみ大パンチを2段ヒットさせただけでは浮いてはくれない上に、チェーンから狙ってもノックバックが起こって距離が離れてしまうため安定してヒットしてくれず、ダメージ量も多く効率が悪い…。そこで代わりに使っていきたいのが、P投げ（中、大パンチ＋レバー横方向）からの追い打ちパターンである。

基本的なやり方は、まずモンスターをP投げで画面端に向かって放り投げる。そして、バウンドしたところに魔法を使って追い打ちをかけるだけなのだが、本当の狙いは最大のメリットでもある「投げ抜けをしたキャラに対しては受け身モーション中であれば連続技として、必ず魔法が入る」といったことである。この法則は、スーパーアーマーキャラに関しても例外はなく、投げ抜けをして着地するところに魔法の始動モーションをヒットさせればスーパーアーマーを一切無視して、ほかのモンスターと同じようにして錬金することができる（投げのダメージに関しては、投げ抜けしているので当然ダメージ0となる）。投げ抜けをしないことを考えても、コンボ補正が1段分増えていたりと結果としては効率がよい。


画面端であれば、投げからでも追い打ちは可能だが…。

さて、具体的なパターンについては、開幕からスーパージャンプ。左右どちらかの画面端まで下がって、ハウザーが近づいてくるのを待ってから、再度スーパージャンプをしてお互いの位置を入れ替える。後はダッシュで間合いを詰めてから画面端に向かって投げ、ハウザーが投げ抜けをしたのを確認したら再度ダッシュして風の魔法を使って錬金していく。成功してコインが出たらそれを回収しておいて、ハウザーが起きあがり始めたら垂直スーパージャンプで攻撃をやり過ごして、着地と同時に再び投げる。


画面端でハウザーが投げ抜けをしたらば…、


距離を詰めてから風の魔法でごらんの通りに大金貨が大漁だ！

肝心な宝箱の回収だが、投げが決まって出現した場合については、ハウザーが起き上がる前に足払いなどで出して回収（後スーパージャンプ）。投げ受け身からの魔法が決まった場合については、コインを回収後ハウザーの起き上がりにスーパージャンプで裏へ回り込んで宝箱を開けて、オーブを回収する。

また、オーブがなくなってしまった際には、スーパージャンプでの裏回りから、しゃがみ小K→大Kのチェーンコンボでダウンさせて宝箱を出現させていくようにしよう。

VSセクメト戦

動きの素早いセクメトは攻撃力も高く、気を抜くと逆にこちらが倒されてしまうことも決して少なくはない…。

対セクメト戦の基本パターンは、スーパージャンプからジャンプ小キックを当て、着地キャンセル小炎龍脚で浮かせたところに、画面中央であれば雷の魔法、画面端の場合は風の魔法を使って追い打ちをかけて錬金していく。さて、ここからが本題。あくまでもこれは基本パターンであって、風に弱いセクメトに対しては必ずしもこのパターンがいい


スーパージャンプでの跳び込み小Kから…、


小炎龍脚につなげる。ガードされたらチェーンで安定しよう。

見切った！見極めた！
これぞ激勝攻略秘報告!!

わけではない…。
ここで、登場となるのがオーブ2個を使っての錬金術。今のところ有効だと考えられるひとつめは、基本パターンの雷から再度もう1回連続して雷の魔法で追い打ちをかける方法がそれ。ただし、雷の出現位置はランダムに決定されるため、今ひとつ安定しないといった欠点がある…。


当たればデカイが、ランダムってのはちょっと厳しいかな？

そして、ふたつ目は画面端での基本パターンに代わるコンボ補正を使った追い打ちで、しゃがみ大パンチ→氷→風の魔法を使ったパターン。しかし、これにも先のパターンと同じように欠点があり、氷から風につなぐ部分がうまくヒットしないと、コインが安くなってしまう。
ちなみに、しゃがみ大パンチは2段目をヒットさせたところで魔法キャンセルしていないとつながりづらい。


氷→風と決まればかなりのコインが出てくれるが、難しい…。

ボーナス・ゲーム

セクメトを倒すと始まるボーナス・ゲーム。タオの場合はスタートしたらば、まずは左のパーツ3カ所を像が乗っている台に密着した状態から、立ち中Kキャンセル中炎龍脚を1回当てる。後はパーツが3カ所全部が壊れるまで中炎龍脚のみを繰り返す。
左側のパーツが壊せたなら、ダッシュでコインを回収してから右側にスーパージャンプ。今度は右側の3カ所のパーツも左側と同じように破壊して、


中炎龍脚で両サイドを破壊しておいてから…、


ここからであれば、コイン回収の手間も省けて一石二鳥！

出現したコインをダッシュで回収する。
両サイドのパーツをすべて破壊できたなら、両側のパーツを破壊した時と同じようにして台に密着、しゃがみ中K→大Kのチェーンコンボで中央の残っているパーツを破壊するまで繰り返す。この時にコインが自分を飛び越していってしまった場合は、数が多いようならダッシュで回収したほうが結果的にはタイムを気にするよりも点数が高くなる（タイムは1秒1000点）。
中央の黄金像を破壊したら大量のコインが出現するので、当然のことながらダッシュを使って、速攻でコインを回収していくように…。タイムロスが少なく、ツキ（パーツの耐久力は確率変動）があれば18秒以内に黄金像を破壊して16秒くらいは残っているはずだ。

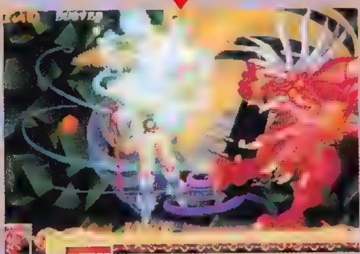
VSコンゴウ戦

コンゴウもハウザーと同じようにスーパーアーマー能力を持っているので、基本的なパターンもおのずと似てくる。
具体的には、スーパージャンプを使ってコンゴウを跳び越えると、大体は地上で攻撃を空振りしてくれるので、このスキに後ろへと回り込んで


今度は画面中央なのでダッシュを2回連続で距離を詰めて…、


スーパーアーマーキャラは屈小K→大Kでダウンしてくれる。

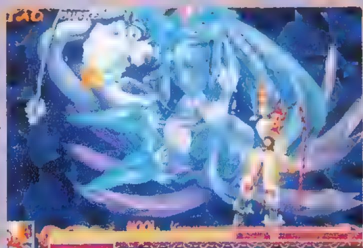
からP投げでコンゴウを投げる。後はコンゴウが投げ抜けをしたのを確認してから、ダッシュ2回→風の魔法を狙っていく。ただし、ハウザーとは違って浮かし直しの軌道が高いために、壁際で魔法を当ててしまうと3→2→3の最後の風が当たらないことがあるので、画面の中央で当てるようにしていくこと。
宝箱（オーブ）を出すパターンについてもハウザーの場合と同じく、裏回りからしゃがみ小K→大Kのチェーンでダウンさせて宝箱を出してオーブを回収していく。
また、コンゴウの攻撃はケズリ能力を持っているものが非常に少ないので、残り体力が多い場合などはK投げを使って宝箱を出し、体力回復アイテムの食べ物を回収してパーフェクトを狙ってもよい。

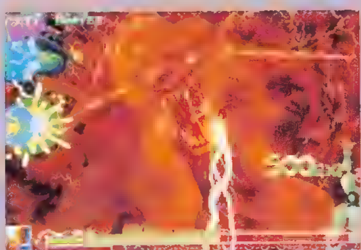

風の魔法を着地に当てるようにしていくといい感じになる。

VSヌール戦

後半ステージだけあってCPUの反応は厳しく、攻撃に関しても飛び道具や各種対空技を持っているため、非常にきつくてガードも堅い。
基本的には、スーパージャンプで攻撃を誘っておいて技の硬直をP投げで、そして投げ抜けからの魔法攻撃を狙っていくが、スキの大きいハイドロスピニング（対空の回転攻撃）、テンタクルトリッパー（地面からの触手攻撃）以外はあまり無理をして投げにいくと、手痛い反撃を受けてしまうので注意すること。また、ヌールは起きあがりにこちらが密着していると、起き上がりハイドロスピニングをよく出してくるので、炎龍脚やしゃがみ大Kでダウンさせた後はダッシュして近づいておき、起きあがりハイドロスピニングをアルティメットガードしてからダッシュで楽に投げられる。
さて、投げ抜け後にダッシュ2回から入れる魔法についてはオーブを2つ使った氷→雷の連続追い打ち攻撃がおすすめ。これであれば楽に連続攻撃になってくれる上に、ヌール自体がこの両方の魔法に対しての耐性を持っているので、体力を減らさずにすむ。
ちなみに、オーブがもったいない…といった人は、コンゴウと同じようにして風の魔法を追い打ちとして使っていくといいだろう。
大体の目安としては、ボーナス終了時で80万〜90万点は行く。特にルアンとハウザーは稼げるので、しっかりと魔法を当てていこう！


ガード後は、炎龍脚や屈大Kを当てることもできるぞ!!


搭龍投から2回ダッシュしてまずは氷の魔法を当てて…、


浮き直したところに連続して雷の魔法を叩き込んでいけば…。

往生めされぇい!!

対CPU攻略 ムクロ前編

中Ⓚと中Ⓟ投げを使っていけば
1コインクリアも楽勝だ（マジ）。

担当：MVP

将軍ナオスケの挙動に不審感を抱きつつ闘いにおもむくムクロ。信頼のおけない部下から偽の情報をつかまされたりしてこれはもう大変である。

しかし、そこはムクロの非常に高い基本性能さえあれば十分に乗り切ることが可能である。世の中、「気合」ということだ。

対CPUにおける技

対CPUにおいて、まずはムクロのどういった技が有効なものになるのか、というのを説明していこう。

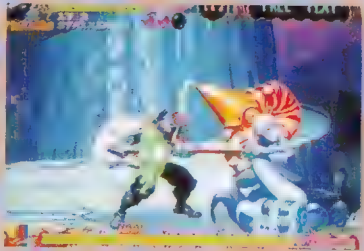
相手を転ばした後に攻めるときや、スーパージャンプで相手の技をスカした後などに、出の速いこの技を使っていく場面は多い。ミスティックマジック、ブレイク共にこの技から使っていくと非常にいい感じとなるのだ（後述）。

これは浮かせ技であり、ここからミスティックマジックやブレイクにつなげることも可能だが、基本的にはここでは無視してOK。

この技の重要性というのは浮かせ技である、つまり当てれば転ばせられるということだ。敵を少ないダメージで転ばして、宝箱を何度も出現させるのに適している技なのである。



とりあえず使ってみる。



すると少ないダメージで宝箱を出しやすいのだ。

もう一つの利点は、弱攻撃からチェーンコンボでこの中Kにつなげられるということだ。これはタヌマ戦で重宝する。また、この後大Kにまでチェーンコンボにすると、これはハウザー戦で重宝することになる。

この小Kから大Kまでチェーンコンボにするのは、ダメージが高いのでただ単純に倒すのが目的ならばどんどんつなげていこう。



3つつなげればこれぐらい減る

ムクロには中Pと大P両方で相手を投げることができるが、対CPUで使っていくのは中P投げだけである。

この理由は、大P投げは投げる方向が指定できないのと投げ抜けされる恐れがあるということと、ミスティック系で追いうちがかけにくいというのが挙げられる。

中P投げはこれら3要素すべて兼ね備えているので、投げは必ず中P投げでOK。



大P投げはかっこいいんだけどね…。

ただ敵を倒していくのならばかなり使える技である。

小Kからキャンセルでつないで、出終わったらすぐに投げると、ほとんど反撃されずに投げることができる。



強螺旋脚から…、



投げ。対CPUのみ有効だ。

ただ後半にいくとたいてい返されるので注意。今回攻略しているボスはだいたいOKである。

コインをあまり出さない敵はこれを使ってすぐに倒してしまってもいいだろう。

共通基本パターン

ここからは先ほど説明した技をどういった感じで使っていくのかを説明しよう。

たいていはこのパターンをまず行うのがベスト。各ボスによって、そのやり方は何通りかあるが、基本は「スーパージャンプでボスの近くに落下していき、着地と同時に投げ」である。この場合、なるべくボスを端に追いつめるように投げの方向を指定していくようにする。そして、スーパージャンプはなるべく相手の後ろに着地するようにしていこう。ムクロはスーパージャンプの空中制御が若干他のキャラよりやりやすい（左右の移動がやりやすい）気がするので、このスーパージャンプからの行動は非常にやりやすいものとなっている。加えてLV6で覚える雲隠れがあると、さらにこのパターンはやりやすくなるのだ。



スーパージャンプから受け身のとれない中P投げで端に追いつめよう。

これは各ボスの技のスキや起き上がりに使っていく。

基本は小K→中Kか、もしくは中Kのみを使っていく。早く倒したければ大Kまでつなげてもよいが、ある程度コインも稼いでおきたいのでなるべく大Kは使わないようにしていこう。



ただ倒すだけなら大Kまでつなげても OK。

各ボスの起き上がりにこの技を重ねていくと、これがかなりヒット確率が高い。ということは、小Kキャンセルミスティック系も起き上がりに狙っていきやすいということだ。非常に重要なので是非覚えてほしい。

以上の2つが対CPUで使っていくパターンだ。ミスティック系を使ったものは各ボスのところで取り扱っていくのでそっちを読んでほしい。

VS金剛

まずスタートと同時にスーパージャンプ、そして金剛の前か後ろに着地。そのまま中P投げを入れよう。

そうしたら歩いて近づいていって起き上がりに小K→中Kを入れて転ばす。あとは基本的に小K→中Kを入れていくだけで楽勝。小K→中Kを入れるとたいてい次の起き上がりでスーパーアーマーをまとうポーズになる。このポーズをとったら、少し待って動き出す瞬間に中P投げを入れる。これは慣れれば100%決められるようになるだろう。


このポーズを見たら少し待って投げるといい。

この面ではオーブは使っても1個ぐらい。投げの後に決めていくようにしよう。

基本的には、オーブを3つ溜めて、体力PERFECTでクリアを目指そう。

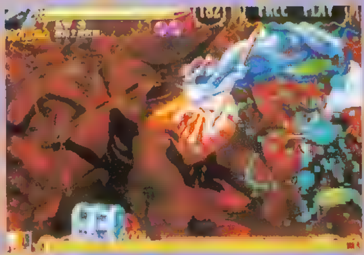


オーブ3つ、そしてパーフェクトボーナスが取れれば合格だ。

VSヌール

スタート後の行動は特に決まっていない。スーパージャンプでヌールを大きく跳び越して、対空技をスカらすのを狙う。スカったら投げか中Kで転ばしていこう。

ヌールはこれだけでは少しツライ。そこで追い打ちでミスティックマジックを入れて体力を奪っていこう。画面中央ならば中Kから雷を使うといい。もしも端まで追いつめられたらチャンス。起き上がる少し前に風の魔法を発動するとコインも出てダメージも入り、しかも転ばせられる。


中Kで浮かして雷。少しでもダメージを奪いたい。

自分のレベルが少し高いとガードされやすいので、このときは起き上がりで対空技を待ち、もし出してきたなら終わり際を投げてそこから風の魔法につないでいこう。

甘く見るとみるみるダメージを受ける相手なので、ダメージを与えられるとき以外はガードを固めていこう。

VSセクメト

炎や火球が嫌であるが、逆にそこが狙い目。スキが大きいのでスーパージャンプからとりあえず近づく。ただしこのとき必ず前に落ちるようにしていく。そして投げか中Kを狙う。オーブがないときは中Kで宝箱をどんどん出していこう。オーブを溜めたら、投げで端まで持っていこう。


必ず前に落ちること。

そしてセクメトが起き上がったところで風のオーブを発動する。オーブに余裕があるのなら続けて弱の十字をつないでもいい。つなぎはむずかしいが決まればコインザクザク。

スーパージャンプで目の前に落ちていけばそんなに苦戦はしないだろう。ただ、このとき、レバーを後ろにいれて空中ガードできるようにしておくこと。


セクメトは稼げるキャラだ。風でいただきだね。

ボーナスステージ

ボーナスステージの石像は小K→中K→大Kのチェーンコンボでまず左右を壊す。


左右の部分はチェーンコンボを使っていこう。

残った中央は、台座からおりた位置で一文字をひたすらだすか、石像の横から強の螺旋脚を使って壊そう。10秒以上残せればいいだろう。

VSルアン

まずはスタートしたら後ろにダッシュかジャンプで下がろう。そしてルアンが近づいてくるのを待ち（できれば火の鳥をやりすごすのがベスト）、スーパージャンプでルアンの反対側に落ちる。これでルアンを左端に追いつめたことになる。



ルアンは暴れるので最初は自ら下がって待つ。

さて、ここからは中Kをひたすら当てていこう。少しダメージをくらってもひたすら当てていく。

一度転ばせたら密着から少し離れたところで中Kか起き上がる少し前に風の魔法を使おう。こうすればルアンの対空技にひっかかることはない。



この位置ならば中Kを出していくと対空技にひっかからない。

ルアン戦の目的はとにかくオーブを溜めるということ。必ず3つ持ってクリアしよう。

VSハウザー

動きがのろく、風の魔法で稼ぎまくれるハウザー。スタート後はルアンと同じように後ろに下がる。たいてい突進がくるので、ジャンプで避けてまずは端に投げよう。そして起き上がったところに小K→魔法を入れる。これを3回決めればたいていその後ハウザーはスーパーアーマーモードになるので、スーパージャンプでひたすら逃げ、モード終了と同時に再び投げる。このとき自分の体力が少なければあとは投げて食べ物が出たらそれで回復していこう。


ハウザー様に感謝。30万以上稼いでおきたい。

「かすり」で点が入ってるって知ってた!?



4、5面の隠しボーナス&クリア攻略に加え、1面での勲章の育て方を伝授!

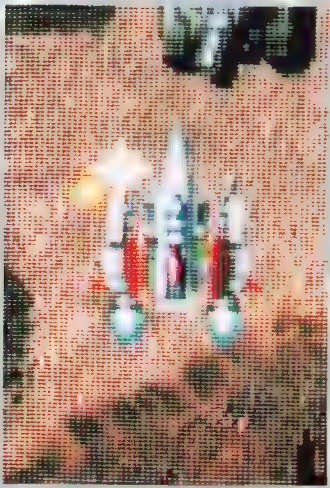
担当：GED

超危険な稼ぎ「かすり点」とは!?

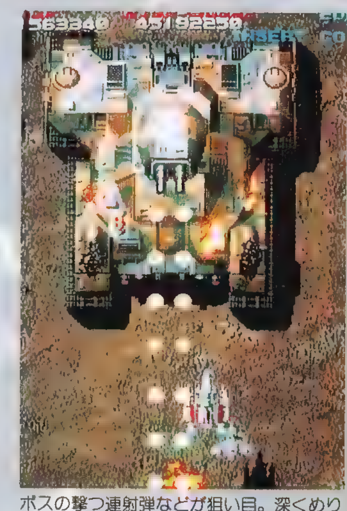
敵弾が自機をかすめたとき、自機から火花のようなものが散っているが、このときに「かすり点」なるものが入っているのに気づいたかな?

敵を倒したときだけでなく、撃ち込んでいるときにもスコア表示がガーッと上がっているので意外と気付かないが、かすっているときにもしっかりスコアが上がっているのだ。

これは敵弾一発が「スッ」とかすった程度では微々たる点数しか入らないが、連射弾が「ドガガガガーッ」と自機をかすめ続ければ数万点のボーナス。数十万入る場所もあるぞ。やるならザコの弾ではなくボスの撃つ連射弾で稼ごう。



弾が自機をかすめたときに散る、この火花が「かすり」の証。



ボスの撃つ連射弾などが狙い目。深くめり込むと、よりかすり効果が高くなる。

コマンドなしで隠し機体が選べる!

今まで自機セレクト画面でコマンドを使って隠し機体を選んでいたのだが、来年（97年）からは、この画面に隠し機体を表示させることもできるぞ。ただし、これはゲーセンの店員さんの協力が必要で、プレイヤーが勝手にできるものではない。

気になるやり方は、

①テスト画面に入る
②ゲームセッティングを選ぶ
③ライデン&バイパーの項目を「ON」にする

というもの。

この設定を変更すれば、晴れて自機セレクト画面にライデン&バイパーが登場する。

もう一度注意しておくが、ライデン&バイパーの項目は年が明けてからでないと表示されないので、年内は設定の変更ができない。くれぐれも店員さんに無理言って困らせないように。

私見ですが、これによってコマンドを知らない一般客にも選んでもらえるようになると思うので、なるべくならオペレーターの方々も積極的に設定を変更してもらいたいと思ってます。いかがなもんでしょう。



年が明けたらこんなになってたりして。

「列車ステージ」隠しボーナス

このステージの隠しは、ミクラスやクイックショットのように、画面上部にメッセージが表示されるものだけではない。⑥や⑦のように、出現する敵が増えて得するものもあるのだ。

①スタートしてしばらくすると右側に茶色い小屋があり、この小屋の下側に乗っているとミクラスが出現。

②中型機を弾を撃つ前に破壊できればクイックショットボーナス。この面の中型機は2種類あり、青銀色のヤツが5万点で、銀色だと10万点。

③中型列車砲台を弾を撃つ前に破壊すると10万点。

④中型列車砲台を左右同時に破壊すると10万点。

⑤中型列車砲台は、主砲を撃つときに砲塔を回転させつつ撃つが、一定回数弾を撃ちながら回すとフェアリーが出現。つまり、主砲を壊さずにしばらく放っておくということだ。けっこうキツイ。

⑥中型列車砲台×2を早めに破壊すると、勲章を出す列車砲台が出現。目安としては、左上に大型車庫が見えるくらいまでに2台とも破壊していればOK。線路の右から1、2列目に列車砲台が多数出現したら成功だ。

⑦左（あと）に出現する中型列車砲台を先に破壊してから右を破壊すると、右から3列目の線路にも列車砲台が出現する。

まず左を速攻で破壊してから、早めに右を破壊することで⑥と⑦の両条件を満たすこともできる。3列いっぱいに列車が出現するのでウハウハだ。余裕があるなら、右の連

射弾でかすりボーナスをガッポリいただこう。

⑧埠頭の手前にある茶色い小屋の右側に乗っているとミクラスが出現。

「雪原ステージ」隠しボーナス

⑨湖に入ってすぐ、右側の氷が最初のボーナスポイント。この氷の左端あたりにしばらく止まっているとミクラスが出現。

⑩中型機を弾を撃つ前に破壊するとクイックで5万点。

⑪前述の中型機より小さく耐久力も低い中型機で、これもクイックの対象。1万点。前方から現れ、正面にしか弾を撃たないのが特徴。

⑫2隻とも、潜水艦のシャッター砲台をすべて破壊してから本体を破壊。するとフェアリーが出現する。

⑬ボス前の雪中砲台を全滅させるとボムアイテムが出現。

⑭雪中砲台の真ん中を最後に破壊するとフェアリーが出現。この場合は⑬の条件も満たしているので当然ボムも手に入る。

⑮ボスのダッシュ時にブレードを壊す（本体から外すだけでOK）と、クイックで5万点のボーナス。

⑯外れて落ちているブレードを壊さずに、画面外に消えるまで放っておくとフェアリーが出現。⑮のときに速攻でブレードを外し、ボスの攻撃が激しくならないうちにフェアリーを回収できるようにしよう。


①の小屋のこのへんに乗っているとミクラス出現。


まず左の中型列車砲台を速攻で破壊してから、


右を壊すと、線路に列車砲台がたくさん。勲章もたくさん。


これはかすり過ぎ!?ゴメンなさい。


⑧の小屋の右側に乗っているとミクラスが出現。


⑨のミクラスはここ。氷の左側あたりに乗って待とう。


⑫の潜水艦のシャッターはボムを使えば楽に壊せる。先に艦橋を壊してしまうとダメだぞ。


⑭の雪中砲台地帯はここ。全滅の最後が真ん中なら、ボム&フェアリー(ボム付き)が手に入る。



⑮のブレードを外して残しておき、


⑯の画面下に消えるまで放っておくと、フェアリーが出現。

クリア重視! 4,5面基礎攻略

担当　GED

4面「列車ステージ」

まずは、列車ステージで初登場の「茶色い戦闘機（茶ザコ）」や「列車砲台」について説明しておこう。

このステージの最初から最後のシーンまでお世話になるのが、茶色のザコ機（以下、茶ザコ）で、こいつは画面上部の左右からチョロチョロ飛び出して正面に速弾を撃つ。出現即破壊が基本だが、もし撃ちもらしても無理に撃ちに行かないように。この弾は自機を狙っているわけではないので正面にさえいなければ大丈夫だ。

列車の車両のなかには砲台車両が紛れていて、こいつはけっこう速い弾を撃ってくるので注意してほしい。まあ、速弾戦車のように横からヒョコッと顔を出していきなり撃ってくることはなく、列車の車両としてしか配置されていないので、出現場所は覚えやすいはず。

スタートするとまず最初に列車が見えていて、その後方からザコ編隊が登場。ミクラスを出現させるなら、こいつらを速攻で片づけて小屋に重なりにいこう。このとき、小屋の上あたりからザコ編隊が出現するので、弾を撃たれる前に倒してしまうこと。

ミクラスの直後、左の列車と茶ザコを撃っている最中に、自機を狙って列車砲台が撃ってくるので注意しておこう。

列車砲台を壊したらすぐに右へ行って中型機を待つ。出現即破壊が基本だ。連射弾の終わり際に自機を狙って弾を撃ってくるので、このときに止まっていないように。

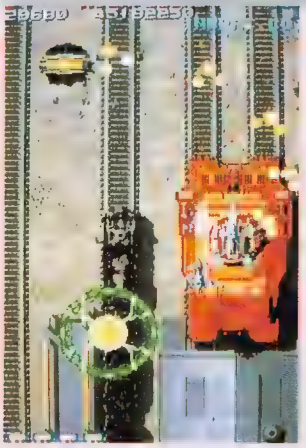
しばらくザコとの戦闘があり、中央付近の速弾戦車を倒したらすぐに右の中型列車砲台へ。

中型列車砲台は、クリア重視なら主砲に重なって速攻で破壊してしまう。そして中央より少し左辺りから出現する中型機を出現と同時に撃ち込んで倒し、左からの中型列車砲台に備える。左のやつは、ザコ編隊との混合攻撃になってしまうのでボムを使いつつ撃ち込むといい。

中型列車2台を倒した後はまたザコとの戦闘になるが、中央付近の速弾戦車1台に注意。そして右上からの列車砲台に注意しながら中央からの中型機を倒したら、あとはボスまでザコしか出てこない。



この速弾戦車を速攻で片づけて、右の中型列車砲台へ。



しっかり主砲の真上に重なっていれば撃たれても大丈夫。



左の中型列車砲台は、ザコとの混合攻撃になるので、無理せずボムを使ってしまおう。

列車ステージボス「大型輸送機」

中央の主砲が自機を向き、後部のハッチが閉じた瞬間からがスタート。

まずは主砲両脇に付いている小型砲台を壊してから主砲（本体）に撃ち込む。主砲からの3WAYは、いったん自機を狙うとしばらくそのままなので、最初は連射砲台（内側）の下辺りにいて、3WAYを撃たれてから小型砲台の下へ移動するといい。小型砲台を破壊したら、反対側の小型砲台の弾に注意しながら残ったほうを片づける。

両側を破壊すると、主砲は一定間隔で自機を狙って撃ってくるようになるが、たいした攻撃ではないので落ち着いてかわしつつ主砲に撃ち込もう。

主砲が小さな爆発を起こしたら第二形態。まず最初に自機を狙って放射状に弾を連射してくるので、この攻撃を消すようにボンバーを撃ち込み、一気にボスを倒してしまおう。ボンバーを使わずに倒すこともできるが、クリア重視ならボム法が最善の手法だ。



まず内側の連射砲に撃ち込んで、



主砲が3WAYを撃ったら小型砲台へ。これならちょうど3WAYの隙間に入って撃てる。

5面「雪原ステージ」

この面で特殊なのは、潜水艦と雪中砲台。潜水艦は自機を狙う弾&ばら撒き弾で攻撃し、艦橋が弱点。雪中砲台は最初は地面に潜っているが、自機が近づくと顔を出す。潜っているうちはまだ判定がないので、早目に反応させて破壊しよう。

雪原ステージ開幕直後、ザコ戦闘機に気を取られて左右の戦車にいきなりやられたりしないように。

湖が見え、ザコ編隊の攻撃が止んだらすぐに画面左端へ行き、中型機を出現と同時に撃つ。このときザコ編隊がまた出てくるが、こいつらの弾は大きくよけずに少しずつ移動し、中型機を最優先で破壊してしまおう。

湖での潜水艦はあらかじめ正面で待ち、浮上してきた瞬間を狙って撃ち込む。艦橋後部のシャッター砲台が弾をばら撒く前に、前面にある砲台（自機を狙って連射してくる）だけでも壊しておこう。一気に艦橋を破壊しなくても、ばら撒き時にいったん大きくよけてから撃ちに戻ればいい。ばら撒き攻撃に混じって艦橋から自機を狙う弾も飛んでくるので、これには気をつけよう。

同様に右側から浮上する潜水艦を破壊したら、しばらくザコ&中型機との戦闘になる。ここの中型機は耐久力も低く、正面にしか弾を撃たないので

無理に撃ちに行かなければ死ぬこともないだろう。
　雪中砲台地帯は、雪中砲台の弾自体はそれほど速くもないが、数が多く、この直後の中型機との混合攻撃になってしまうとやっかいなので、なるべく早く砲台を倒していかなければならない。なるべく自機を前に出して砲台を早めに出現させ、片っ端から壊していこう。中型機は右から出現するので、まず左側の砲台から壊し、残った右側と中型機を一緒に巻き込むようにボムを使うといい。


そして上を回って主砲に張り付く。連射が速けりゃこれで終わり。


バイパーのように足の速い機体なら広い隙間へ大きく横にかわし、そのまま上に抜けることもできる。最後の1発だけ少しよけが入るが、難しくはない。


手堅くいくなら、第2形態でボム。そのまま主砲に重なって撃ち込んで倒す。

雪原ステージボス「大型戦車」

まず、格納庫からボスがダッシュして逃げていくときにブレードを破壊してから、右の砲台×3を撃ちに行く。
　左右の車庫から出てくるザコ戦車を破壊したら、画面の最上部まで上がってボスの主砲に重なりつつ撃ち込む。後部の小型砲台が見えたらすぐにボムを使おう。
　この撃ち込みでボスの形態が変わるので、もう1発ボムを使って撃ち込み、一気に倒してしまうのが最も手堅い方法だ。ここでボムを節約したい人のために、第2段階のボムなしパターンを書いておこう。
　第2段階は、

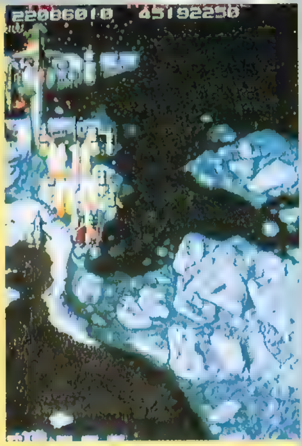
①自機を狙う弾＋自機を挟む弾の連射
②自機を挟むように速弾をばら撒く
③自機を挟む連射弾＋終わり際に自機を狙う弾

の3種類の攻撃がループするようになっている。
　①は自機を狙ってくる弾を少し動いてかわし、両側の弾が挟まってきたら外側にスッと抜ける。
　②は自機を挟む弾だけなので大きく動かなければ大丈夫。
　③も自機を挟む弾を連射してくるのだが、この攻撃の終わり際に自機を狙う弾を撃ってくる。あらかじめ弾間の端に寄っておき、狙い弾がきたら広いほうによけよう。
　挟む弾ばかりなのでボムなしでもそう難しくはないが、左右の戦車にだけは注意しよう。

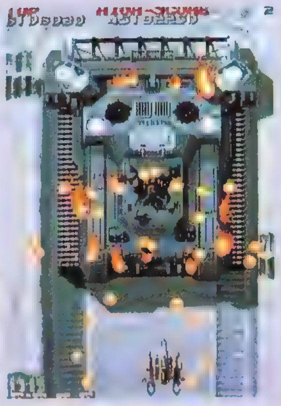

残った雪中砲台と一緒に中型機も巻き込もう。

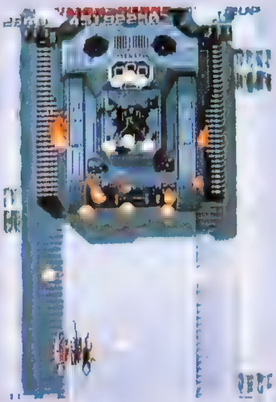

潜水艦が弾を撃ち始めたら横へ。これで破壊できるのが理想だが、悪くてもせめて先端の連射砲台ぐらいは壊すように。

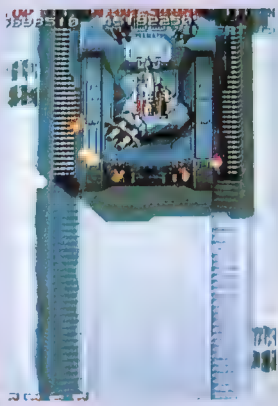

ザコ弾を少しずつ下がりながらかわし、潜水艦の浮上を待つ。


中型機は出現即破壊。ザコの弾を少しずつかわし、バリバリ撃ち込もう。


自機を狙う弾がきたら広いほうに逃げる。あらかじめ端によっておかないと逃げ場がなくなるぞ。


③の攻撃がきたら端のほうへよっておき、


①は最初に狙ってくる弾をかわしたらそこでしばらく撃ち込み、狭くなってきたら外側へ逃げる。


主砲に重なって撃ち込み、後部の砲台に撃たれる前にボム。

10万点フラグを立ち上げろ!

ライデンファイター JUDGE SPEAR 1面目標200万!

稼ぎにおいて一番重要となる1面。目標はメダルを1万点以上に育てることだぞ。

担当 ヤサ夫

今回から始めるライデンファイター、JUDGE SPEAR点数稼ぎでは覚えておいてほしいことが幾つかある。

まず1つ目は、1面をセレクトできるということだ。今回紹介するパターンは「森ステージ」になる。セレクトの仕方はコインを投入し、プリーズスタートボタンのときにレバーを下に入力してスタートボタンを押すのだ。

次にキャラクターの選び方だが、JUDGE SPEARは最初の選択画面には存在しない。ここでは、?マークの上にカーソルを置き、そこからレバーを下に入力して入れっぱなしにする。で、ボタンを押せば必ずJUDGE SPEARになるはずだ。

注意点は、?マークからカーソルを一度外してしまうと、コマンドでのJUDGE SPEAR出現はなくなること。

さて、前置きはこれくらいにしておいて、1面の点数稼ぎパターンを紹介していくことにしよう。

なんで高得点が入るのか? 初めに1面で得点に関わってくるものを説明しよう。まずはミクラス。撃つとメダルを出し、9個出したら死んで10万点獲得できる。これが2回出現する。

次にフェアリー。画面中央まで移動してボムを出し、破壊すると10点、回収すると10万点だ。これも2回の出現がある。

基本的には、この2つのイベントが重要となってくるのだ。その他では「QUICK SHOT（弾を撃つ前に破壊）」「DESTROYED AT A TIME（2つの砲台を同時壊しする）」「DEFENDED THE HOUSE」など、数々の隠しボーナスが存在する。

最後に1面で重要となるのは、メダルだ。わかりやすく説明すると、いわゆる勲章のようなもので、画面外へ落とさず、連続で回収していくことによって得点をアップさせることができるのだ。

この勲章、実は本来上限が1万点までとなっているのだが、一定の条件を満たすことによって上限を10万点にすることが可能なのだ。

条件というのは、前前号（No.186）でも紹介済みなのだが、もう一度言っておこう。

勲章は3種類あり、この種類というのは自機のスレイブが有無に関係している。で、10万点のフラグを立たせるには、各勲章を最高にまで上げなくてはいけないのだ。

では、これらのボーナスをすべて獲得する1面「森ステージ」のパターンを紹介していこう。



まず、アイテムを持ったザコが3機編隊で左、右と出現する。ここはパワーアップアイテムが出現するので、回収しておこう。で、次に図1の場面になる。

●図1

ここでは中型機（A10）が出現し、左右からもザコが数機現れる。

初めに左から出現したザコの勲章を回収し、次に図のようにボムを使ってクイックショットで5万点を獲得する。

ここでA10が出したアイテム「スレイブ」は、回収せずに10点台の勲章が80点になるまで泳がすのがポイントとなる。

●図2

中型機（A15）が全部で8機出現し、これらすべてをクイックショットで破壊すると、最後にフェアリーが出現する。

1面では重要となる場面だ。

ここは、図2の順番でA15が出現するので、位置を覚えて破壊しよう。なお、途中で勲章を持ったザコが2回出現するが、この勲章を確実に出現したと同時に回収するように。コツとしては、5機目と6機目の間に出現するザコを右に大きく移動して破壊しておくことだ。

クイックショットでフェアリーが出現し、ボム、フェアリーを回収したら前方に戦車が1台いて、破壊すると必ず勲章を出す。この勲章を回収したら80点になり、スレイブを回収しよう。

●図3

図3の位置（屋根の中央に重なる）にいるとミクラスが出現する。ここでは、スレイブがある状態でミクラスの勲章を700点まで育てる。

図2をクリアした時点で勲章を持ったザコが2機出現するので、それを1つずつ回収しておけば、ミクラスで5つ勲章を回収すればいいだろう。

●図4、図5

1面最大の問題点となるのがここ。図3のミクラスで勲章を700点まで育て上げたら、速攻で画面やや右上まで自機を移動させる。すると、左右から勲章を持ったザコが1機ずつと右前方から中型機（A10）が出現する。

ここは図の位置でボムを使い、クイックショットでまず5万点を獲得する。ここでは、まず右から出現したザコの勲章を回収し、ボムの無敵時間を利用してスレイブも回収してしまう。

ここでの注意点は、なるべく左側の戦車を破壊しないことと、A10の周りに出現した勲章をすべて回収できていることだ。ここまでが図4になる。

では、図5の説明に移ろう。図5での目的は、1000点の勲章を最低6000点まで育てることになる。

図4でA10を破壊し、画面内の勲章をすべて回収したらミクラスまでもどり、残り4つ分の勲章を回収しよう。この時点で勲章は4000点のはずだ。

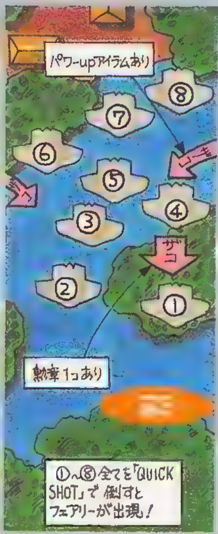
で、左側にいる7台の戦車のうち最低3つ勲章が出現するので、1台ずつ丁寧に破壊して勲章を育てるのだ。

この時点で勲章が最低6000点あればOK。一応5000点でも次の場面に出現するザコで、1機ずつ破壊して勲章を回収すればミクラスまでに9000点に育て上げることが可能だぞ。

●図6

2匹目のミクラス地帯となる図6。ここでは中型機（A17）が出現し、左右から勲章を持ったザコが4×2機出現する。ここは勲章が5000点にしかなっていなかったら、少しきついが1機ずつ破壊して勲章を育てよう。6000







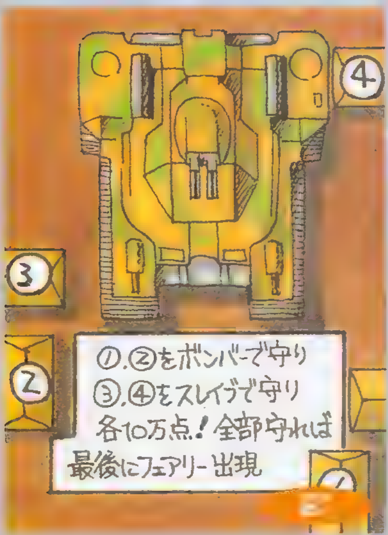




点の場合は無理せずに破壊して問題なし。
　さて、図6だが、ここでミクラスを出現させる条件とは、「A17が逃げているときに破壊する」となっている。つまり、ある程度A17の攻撃を避けなくてはいけなくなるのだ。
　では、A17の攻撃を避けるパターンを紹介しよう。
　まず、図5を終了したら画面左上まで移動する（A17にぶつからない程度）。で、A17が弾を扇状にばらまいてきたら徐々に下がり、A17の中央に自機を位置しA17が赤く点滅するまで撃ち込み、一気に右側へ移動する。ここまで順調にきていれば、左右から出現したザコをすべて破壊していて、勲章が画面中央に浮遊しているはずだ。
　次に自機を右側で待機させていると、再び扇状のばらまき攻撃がくる。ここでA17の中央に潜り込み、浮遊している勲章を回収するのだ。
　ここまでくれば、A17は画面上部へと移動し始めるので（逃げ始める）、撃ち込み始めて破壊に専念する。
　A17を逃げているときに破壊できれば、左側の森からミクラスが出現し、作戦は成功となるのだ。
　あとは左右から出現する勲章を持ったザコ2機で、勲章を9000点まで育て、ミクラスに撃ち込んで画面内に勲章を9個出現させれば、10万点のフラグが立つはずだ。
　なお、わかると思うが、A17は一応クイックショットで10万点を獲得することができる。しかし、そうするとミクラスが出現しないため、後々を考えるとクイックショットで破壊しないほうがいいだろう（というより、絶対に破壊しないこと!-）。
　図6の部分を越えると画面中央にボスが出現し、画面上部へと移動する。この移動した瞬間にボムを使い、ボス本体左右についている副砲を同時壊しすると、クイックショット5万点+同時壊しボーナスで10万点を獲得できるので、忘れずに破壊すること。
　この場面が終わると、画面両脇から戦車が2台ずつ出現し、前方からも勲章を持ったザコが5機編隊で出現する。この時点で勲章が4万点になっていればパーフェクトだ。しかも、ここで1面道中は終わりとなり、残るはボスだ。



●図7
　1ボスに入ってまずしなくてはいけないこと、それはボスの周りに建てられている家を守ることだ。これは図のほうを見てもらえば、破壊される順番が分かると思うが、基本的にこの「家を守る」というのは難しいので、ボムで守るのをお薦めする。だが、道中で説明した通りに進んでくると、この段階でボムは残2となっている。
　つまり、4つあるうちの2つしか家を守ることができないのだ。だからここでは、1つ目と2つ目の家をボムで守り、3、4つ目の家はスレイブをもって自力で守るのだ。
　ちょっと難しめとなるが、初めの2つよりは簡単なはずなので、チャレンジしてほしい。
　さて、家を守るとボスと直接対決となる。こいつはまず、砲塔の横についている火（破壊可能）を撃ってくる砲台が壊れるまで、ひたすらボスに撃ち込む。すると、ボスは砲塔から扇状に黄色の弾をばらまき、次に自機を狙った小さな弾を撃ってくる。で、最後に砲塔から黄色い弾を直線的に撃って攻撃してくるのだ。
　この最後の攻撃で「かすり稼ぎ」をすることができるのだ。
　この攻撃は必ずばらまき攻撃、自機狙い弾、直線弾となっているので、いつくるかは分かるはずだ。この攻撃で4〜5回稼ぐとボスは自爆する。なお、1回のかすり稼ぎで獲得できる点数は3万〜5万点。個人的にはかなり命を削ってやらなくてはいけないことなので、あまりお薦めはしたくない。だが、オレは男だという人はチャレンジしてくれ！
　ちなみに、かすり稼ぎを決めて1面をクリアをしたときの点数はだいたい200万オーバーだぞ。







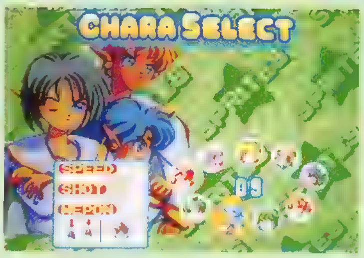
ボスキャラ使って対戦だ!!

ティンクルスター スプライツ

TWINKLE STAR SPRITES

メモリー女王、メヴィウス、スプライツ、ダークランの使用コマンドを公開。

担当：ティンクルスター★スターライツ



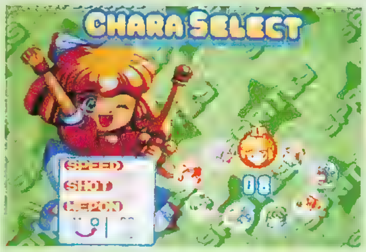
3人組に合わせてレバーを…、



上に4回でメヴィウス。



下に4回でダークラン。



ランに合わせてレバーを…、



上に4回でスプライツ。



下に4回でメモリー女王。

ボスキャラコマンド公開

対戦が超～盛り上がりのティンクルスタースプライツ。

今回はボスキャラをはじめとする隠し4キャラの使用コマンドを大公開だ。

これにより使用可能になる隠しキャラはダークラン、スプライツ、メヴィウス、メモリー女王の4キャラ。

これらのキャラを選ぶ具体的な方法は次のとおり。

●ダークラン

キャラ選択画面で3人組（グリフォン、エヴィン、バーン）にカーソルを合わせレバーを下に4回以上入れて決定。

●スプライツ

キャラ選択画面でランにカーソルを合わせレバーを上に4回以上入れて決定。

●メヴィウス

キャラ選択画面で3人組にカーソルを合わせレバーを上に4回以上入れて決定。

●メモリー女王

キャラ選択画面でランにカーソルを合わせレバーを下に4回以上入れて決定。

とまあ、キャラ選択時に入力するわけ。当然ストーリーモードではこれらのキャラを使うことはできない。

ダークランはロードランのドッペルゲンガーなので性能もまったくいっしょ。

スプライツはストーリーモードの後半でランが変身したキャラクターだ。

メヴィウス、メモリー女王はそれぞれボス前、ボスキャラとなっている。この2キャラはCPU戦でも強いが、対戦でプレイヤーキャラとして使うとさらにその強さが実感できることだろう。

この2キャラはショットパワーや自機の移動スピードといった基本性能が高く、エキストラアタックやボスの攻撃もイヤらしい部類に入る。

メヴィウスVSメモリー女王で直接対決したりなんかするとお互い高性能キャラなだけに、テンポが良くて激しい試合展開になって面白いぞ。



友達誘って一度はやろう。頂上対決だ。

暗黒帝王メヴィウスによって造られた暗黒魔法少女のダークランちゃん。基本的にはランちゃんと同じ外見だが、服の色と肌の色がややダークなカンジだね。おでこの光のマークも、暗黒帝国のコウモリマークになっちゃっているぞ。お供のダークラビキャット（?）のおなかにもコウモリのマークが。

そんなワケで、攻撃のほうも、性能的にはほとんどノーマルのランちゃんと変わりない仕様になっている。

通常ショットは、普通の前方攻撃型だし、ため撃ちもランちゃんと同じ、直線的に飛んでいく波動攻撃だ。

ただ、ダークランちゃんのため撃ちは、見ての通り暗黒のパワーがみなぎっていて真っ黒なショットになっているのだ。

エキストラアタックも、名前はダラビボムとなっているが、性能はランちゃんのものと同じ、相手を誘導して爆発するものだ。

ボスも同じだが、ちゃんとおなかにコウモリマークが入っているのには脱帽（!?）。

ランとダークランは見た目の好みによって使い分けよう。



ボス　エキストラアタック

ダークネススター　ダークマジカルショット





暗黒スプライト

ダークラン

種族	メディウスがランに似せて魔法士から作り出した
年齢	３日と３時間（外見は10歳）
血液型	不明
趣味	戦い
性格	キッツーい
好きな物	メヴィウス様
嫌いな物	メヴィウス様以外の連中
乗り物	魔法のホウキ
特殊攻撃	ダラビボム

光の王女、スプライツは、数々の転生を繰り返して、今また新たな伝説を作ろうとしている。彼女の力を目覚めさせるには、ティンクルスターの力が必要なのだ。

プロフィールに"今はある少女に転生している"とあるが、このある少女とはもちろんランちゃんのことである。ストーリーモードでプレイすれば、ランちゃんがティンクルスターを手に入れて転生する過程が見られるので、まずはそちらをプレイしよう。

さて、攻撃法だが、ショットから何から、すべてランちゃんよりパワーアップしているので、かなり強力なキャラクターに仕上がっているぞ。

ショットは2WAYで幅が広く威力も強い。

ため撃ちは、ランちゃんのため撃ちに、さらに左右に小型のショットが付いたモノになっている。なので非常に強力。

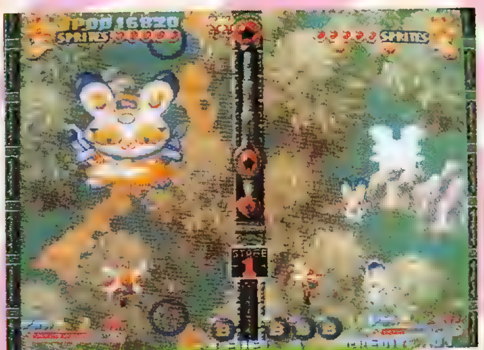
ただ、エキストラアタックは、画面の上のほうに着弾して、その後ウサギが相手に向かって突進していくというものので、若干弱い気がするぞ。ボスキャラのラビが強そうなので、そちらに期待しよう。



光の王女

スプライツ

種族	伝説の妖精族
年齢	伝説によって様々。今回は15歳くらい
血液型	O型
趣味	転生
性格	清らかな心を持つ
好きな物	この世界のみんな
嫌いな物	悪い心
乗り物	自力飛行
特殊攻撃	ラビキャットアタック



ボス　エキストラアタック

デア・ウイングバースト　マジカルショット





悪の帝王
メヴィウス

種族	ダーク・エンパイヤ族
年齢	自称10万歳（本当は25歳）
血液型	A型
趣味	囲碁、将棋、世界制服（を企てること）
性格	一言で言うならば間抜け
好きな物	世界征服(実現したことはない)ペットのコウモリ（サップァー・プリャスター）
嫌いな物	妖精ども、腰痛（悩んでいる）
乗り物	暗黒魔力で飛ぶ
特殊攻撃	コウモリ君

強いぞコウモリ君

なんとなく間抜けな悪の帝王だが、プレイヤーキャラとして使った場合の性能はトップクラスだ。

スピード速いしショット強いし溜め時間短いし、基本性能は文句ナシ。

さらにエキストラアタックのコウモリ君がすんげ～イヤらしい飛び方をするんだこれが。ため撃ちの時ならある程度狙って撃てるのもGOOD。

ボスも巨大なコウモリ君で強力な攻撃力を備えている。シッポ攻撃、チビコウモリ攻撃、急降下体当たり攻撃などどれもキツイ攻撃だ。

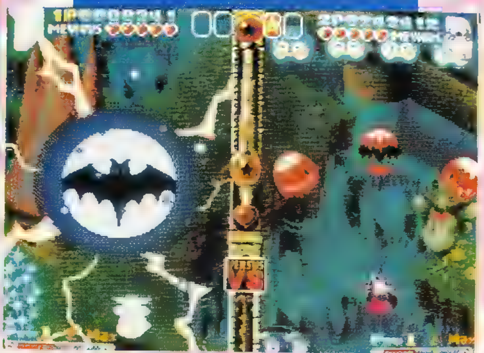
シッポ攻撃は直前にシッポが光ること、急降下体当たりは左上or右上へスタンバイしてからくることを覚えておいたほうがいいだろう。

メヴィウスで対戦する時は相手が苦しくなりそうなところにレベル2のため撃ちを使っていくと強いだろう。

悪のコウモリ軍団で世界征服だ。



ボス　エキストラアタック



ボム　ため撃ち



マジカルクイーン
メモリー女王

種族	妖精族の女王
年齢	30歳
血液型	O型
趣味	ご飯を食べる
性格	おしとやかでのんびり屋
好きな物	食べ物全般
嫌いな物	何でも食べるのでなし
乗り物	羽根で飛ぶ
特殊攻撃	フーズ

おしとやかな大食い女王様!?

プレアミューズの女王でランの母親、メモリー女王。

性格がおしとやかでのんびり屋にしてはエゲツないほどの強さを誇っているぞ。

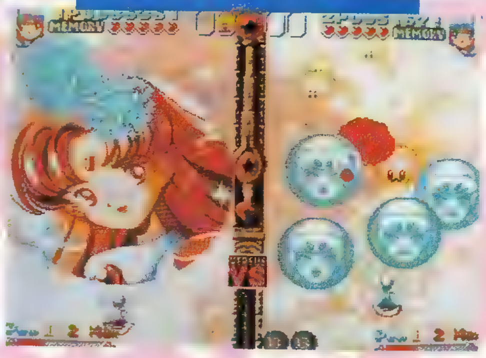
まずのんびり屋のはずなのに移動スピードが速い。かなり速い攻撃ザコでも見てから避けられる。ショットパワーも強いが何より凶悪なのがエキストラアタックのフーズだ。

「お食べになって～」のボイスと共に相手陣地に光球を飛ばし、ランダムな位置で実体化したフーズが相手自機めがけて飛んで行く。このフーズが実体化する位置がランダムというのがミソで、いきなり自機のすぐそばで実体化したフーズが飛んで来るので、やられるほうとしては避けにくいことこの上ない攻撃なのだ。

このフーズ、ケーキやイクラのすしなどかなりの種類がありギャラリーしている分には面白いよ。この大食い女王様、ボスまでもが食べ物、巨大なケーキなのだ。フォークやフーズをふらせて相手プレイヤーを攻撃してくれる。



ボス　エキストラアタック



ボム　ため撃ち

自我を忘れて熱く燃える!!

人と人で対戦

対戦がいかにすぐれたジャンルであるかがわかるこのゲーム。熱くて死にそう（マジ!!）。

担当：MVP

「だんなーちょいと対戦で一汗かきませんか？」

この一声で皆は立ち上がる。日頃のうさばらしに対戦で盛り上がる。

まぁ言ってみれば一種の清涼剤、ストレス解消ですな。これ以外でも学生の諸君たちはただ単に、

「やっぱ対戦だよね」

と言い、やはり同じように熱く燃える。

「しかーし」

ここで一言だんなは口走った。

「最近のゲームってちょいとムズくないか？」

そう、だんなはあまりゲームがうまくなかった。

そこいらにある対戦格闘と呼ばれるゲームは、なんだかんだと叫びつつ新システムや新キャラが縦横無尽に駆けめぐり、とうていだんなの頭ではどれがどのゲームであるかの判断がつかなかった。

だんだんゲームセンターから遠のいていくだんなの足。

昔はよかったなどとうそぶきながらだんなはストレスの溜まる毎日に戻りつつあった。

出発

だんなが仕事を終え「ふぅー」と一息入れて、「あのお客超ムカツく!!」と今日の出来事をふりかえりつつビールをぐいっと飲もうと思ったその時、部下の一人が、

「ゲーセンに行かないっすか」

と誘ってきた。

だんなはゲームが下手であったがたまには行くか、と重い腰を上げて近くのゲーセンに旅立った。

ティンクルスター発見

ゲーセンに入って「さて何やろうかな？」とあたりをぐるりと見回すだんな。対戦格闘はむずかしいから…と思いつつ店内を見て回る。

そこで、

「新感覚!!対戦シューティング」

というのを発見!!

「なんだこれは？」と思って部下を誘ってまず1コイン投入。

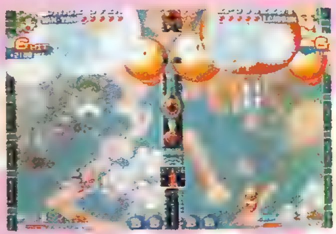
それが熱い冬の始まりであった。

とりあえず弾撃ってよけて、やばいと思ったらボンバー。こんな簡単な動作で異常なまでに盛り上がる対戦シューティング。

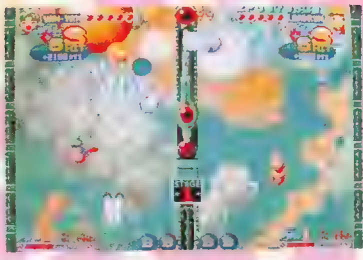
「ティンクルスタースプライツ」はそんじょそこらの対戦格闘とは違って、簡単で盛り上がる対戦ゲームなのである。シューティングだから、だれでもやることがすぐにわかり、それでいて連爆やエキストラアタック、そしてボスの送り方など、いろいろな戦法が考えられる奥深いゲームだが、基本はシンプルで誰でもわかるただのシューティングなのである。

「あっ」「この野郎」「今のよけらんねー」「それ!!ボス攻撃だ」などとめちゃくちゃに騒ぎつつ弾を避けるのに体ごと動いてしまうくらい熱いゲーム、それがティンクルスターの魅力なのだ。

友達と一緒にものは試しに一回対戦してみてはどうだろうか。きっと期待にそう結果がでるだろう。



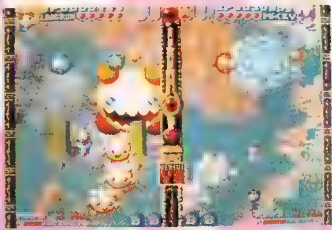
これが対戦シューティングだ!!とくと見よ!!



最初は無我夢中でOK!!それで十分な満足感が得られる。



そしてだんだん考えるようになってくるとこれがまた奥深い。



もうボムがないとヤバイ。

コミュニケーションがいい

対戦格闘のブームで町には通信対戦台なるものが出現し、現在に至ってはたいていのゲームセンターでお目にかかることができる。

この筐体に入るゲームは99%格闘ゲームである。しかしここで新種のゲーム「ティンクルスター」は果たして通信対戦台に入るのがいいのであろうか？

別にとやかくは言わないが、できれば自分の隣に対戦相手がいてそして両人ともいっしょに叫び合ってほしい。

対戦相手の顔が見えない通信台でもくもくとプレイするよりも、知り合い同士でわいわいとやることで、ゲームの本質が見えてくると思う。

というわけで、この対戦シューティングゲーム「ティンクルスタースプライツ」はマジで対戦が面白いのである。是非一度は対戦の面白さを味わってほしい。



このゲームに限っては、この通信台よりも、



隣でやったほうが面白さ倍増。

10倍楽しくなる!

ティンクル☆基礎知識

これで対戦とCPU戦が楽しくなること間違いなし!!

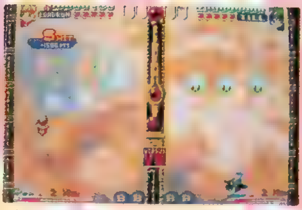
担当:伊勢猫

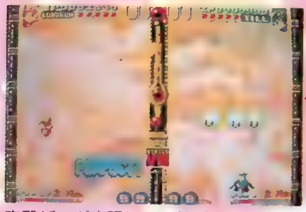
ティンクルを楽しむ上で非常に役立つ、インストには載っていない様々なことについて説明していく前に、なにをどうしたらいいのかが分からない…といった人も少なからずいると思うので、簡単な復習からまずは始めよう。

基本は攻撃ザコ

ティンクルのルールはいたって簡単で、普通のシューティングゲームと同じように自機を操作して相手を倒していくわけだが、別にお互いが弾を撃ち合う訳ではない。その攻撃方法は、画面上に出現するザコ編隊を撃つことで出現する「攻撃ザコ」を使って行い、送られてきた攻撃ザコにぶつかってしまうとライフが減ってしまう。この攻撃ザコはショットや溜め撃ちで撃つことによって、逆に送ってきた相手に対して「返し攻撃ザコ」(点滅ザコ)として攻撃ザコを送り返すことができて、この返し攻撃ザコをさらに撃って送り返すことで、各キャラ固有の「特殊攻撃」といった、直接的な攻撃を相手にすることができるようになる。

したがって、ティンクルで勝つためのもっとも簡単な方法とは「連爆で攻撃ザコを作りつつ相手の攻撃ザコを避けて、送り返してきた返し攻撃ザコで特殊攻撃をしていく」といったことになる。


ザコ編隊を4匹以上いっぺんに連爆させれば…、


攻撃ザコが出現して、相手のほうへと飛んでいく。

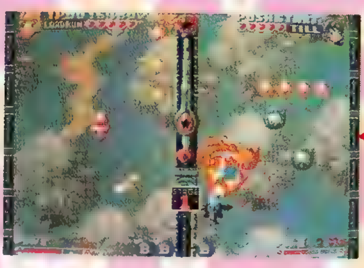
以上がティンクルの基本的な攻撃方法。さて、基本について理解できたならば、いよいよここからは応用的な部分について順を追ってくわしく説明していくことにしよう。

攻めるか守るか

シューティングゲームでよく耳にする「敵を回す」といったこのことば。普段はあまり耳慣れないものだが、別に敵をぐるぐる回す…訳ではない。シューティングゲームは画面がスクロールすれば当然敵機が出現してくるが、これにはあらかじめ出現パターンといったものが設定されていて、これによって敵が次々と出現してくる仕掛けになっている。さて、この出現パターンについては大きく分けて2種類の方法があり、画面のスクロール位置に設定されているものと単に順番が設定されている場合との二つがある。

初めにいった「敵を回す」とはこの後者の場合に使われるもので、意味としては「敵を早く倒して、次の敵を早く出現させる」といった感じになる。話を戻そう。


スタートした時は同じでも…、


ゲームが進むにつれて段々とお互いのパターンがずれてくる。

ティンクルの場合も基本的には、ザコ編隊の出現順が決められているだけなので、編隊を早く全滅させればそれだけ次の編隊を回す(早く出現させる)ことができる。当然1P側と2P側とのどちらかが早くなり、もう一方がそれを追いかける出現パターンがずれた形になってくる。

一概にどちらが有利とはいえないが、回転が早ければそれだけ早くオーブを出してフィーバーすることができ、回転が遅ければ送られてきた攻撃ザコに対応がしやすいといったメリットなどがある。

ゲージを早く溜める方法

ぶつかるとピヨってライフが1個減ってしまう(ライフが½の場合はピヨるだけ)ザコ編隊は、普通にショットや溜め撃ちで編隊を連爆させていっても相手に攻撃ザコを送れる。しかし、より多くの攻撃ザコを相手に送っていきたいなら、編隊のパターンを覚えて無駄なザコを撃たないようにして連爆数を増やしていくほうが結果的には断然お得ー

しかもこのザコ編隊、実はセットで出現してきたザコ編隊を1匹の爆発ですべて連爆させれば「PERFECT!」と画面に表示され、それと同時に溜めゲージの上限が普段に比べて、一気に増えてくれたりする。したがってプレイ中に余裕がある時は、出現してきたザコ編隊をただ撃ち落とさずに編隊の形を覚えておいて、どのザコを撃って爆発させたら連爆で編隊すべてを巻き込めるか?などといったことを考えてプレイしよう。


決められた分の編隊を一回の連爆ですべて巻き込むと…、

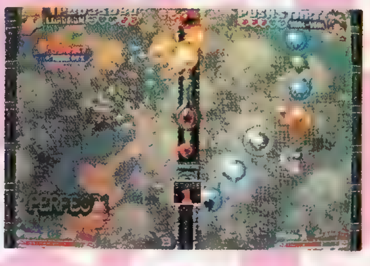


画面の下に表示が出て、溜めゲージのMAXが増える。

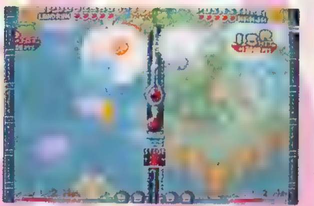
ただし、連爆には攻撃ザコを巻き込むこともできるので、相手の送り込んできた攻撃ザコに注意しないで連爆させてしまうと、相手に特殊攻撃の素になる返しザコを送り返してしまうことになる…。連爆させる時は、攻撃ザコにも注意して連爆させていこうー

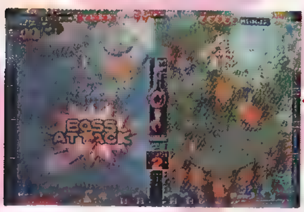
大連爆でえ〜す!

連爆は基本として4連爆以上で攻撃ザコを作れる(4連爆以降は増える毎に攻撃ザコ+1)が、それ以外にもいろいろな性質や使い道といったものがあったりする。


連爆の数が増えれば、攻撃ザコの数も段々と増えていく。

まず代表的なのは、連爆に特殊攻撃になる前の返し攻撃ザコを3個以上巻き込むとレベル3の溜め撃ちを使わなくても、ボスを相手に送ることができるのがそれ。しかもボスが画面上にいる間にチャージレベル3の溜め撃ちを使えば、相手陣地にレベル2溜め撃ちよりも大量のエキストラキャラによる特殊攻撃を送り


連爆に3個以上の返し攻撃ザコを巻き込めば…、

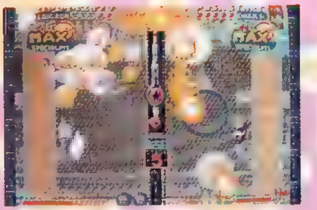


レベル3の溜め撃ちを使わなくてもボスアタックができるぞ!

込むことができる。

　連爆はこれ以外にも、攻撃ザコを「育てる能力」といったものがある。この能力についてもう少しくわしい説明をすると、攻撃ザコは連爆数に応じて段々と大きくなり、それに伴って移動スピード自体も速くなる。このため、連爆数が多くなればなるほど避けづらくなっていく（溜め撃ちでもスピードが上がる）。

　特にお互いのミスがなく、死神が出てくるくらいまで対戦時間が長引いた場合には、ザコ編隊や攻撃ザコなどといったものの基本的なスピード自体がかなり速くなっているため、当然そこから発生する攻撃ザコ、返し攻撃ザコの移動スピードはそれよりも速く、連爆をうまく利用しないと実際にかなりつらい展開になる…。

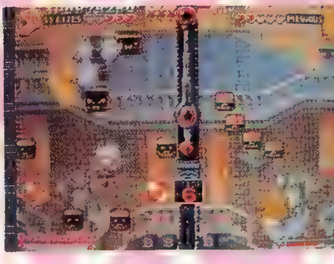

連爆のMAX表示は33HITだが、それ以上でも連爆はする。

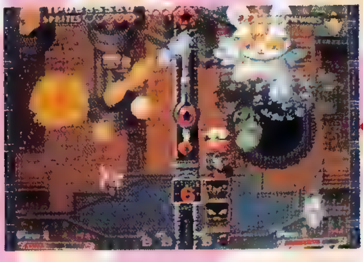
　また、返し攻撃ザコと一緒に攻撃ザコを送り返す場合などにもこの方法は非常に有効で、連爆巻き込みを使って一気に攻撃ザコを送っていけば、相手には当然スピードの速い返し攻撃ザコが飛んでいくことになり、非常に撃ち返されづらくなってくれるわけだ。

溜め撃ちで同時攻撃！

　ザコを倒すことでレベルが上がって、特殊攻撃やボスアタックが使えるようになる溜め撃ち攻撃。初めのうちはこれだけでも結構いやなものはあるが、ある程度なれてくるとそうそうは当たらなくなる。

　折角ゲージを使ってまで攻撃するのだから、どうせだったら無駄遣いにならないような工夫をして使っていけばいい。もっとも簡単なものを例として挙げるなら、特殊攻撃やボスアタックと同時に発射されるレベル1の溜め撃ちを、ザコ編隊や攻撃ザコに当てるようにして使っていけば、それだけで攻撃ザコと特殊攻撃の同時攻撃になって、単体で使った場合よりもさらに避けづらくなる。


溜め撃ちをするときに攻撃ザコを一緒に撃ち返せば…、

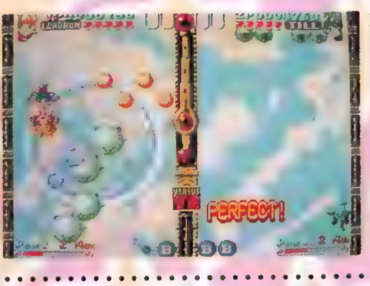

相手にとってはかなり避けづらい攻撃になってくれるぞ!!

　同じようにして、ボスアタックと攻撃ザコの同時攻撃も有効な手段のひとつとはいえるが、どうせだったら先に説明したように連爆巻き込みでボスを送ってから、溜め撃ちレベル3で特殊攻撃を送ったほうが十分な効果を発揮するのでこちらを狙っていくようにしたほうがいいだろう。

ボム活用法あれこれ

　ティンクルのボムは、性能的に全キャラ共通の緊急回避タイプで非常にお世話になる。基本的には、Bボタンを押したと同時にキャラが無敵になり画面上のザコを全滅させて、ボスがいた場合にはこれにも一定のダメージを与えられる。

　ただし、連爆とはならないので攻撃ザコを発生させたり、攻撃ザコやエキストラキャラを破壊できない…。



基本的には緊急回避のようなのでザコ以外は破壊できない…、

　ところが、実際にはザコを倒した時に発生する爆発の判定自体は残っているため、ボスキャラやエキストラキャラにじゃまされて、折角相手が送り返してきた大量の返し攻撃ザコを撃ち返せない場合などでも画面上にザコ編隊がいれば、相手にボスを送り返したりすることができる。



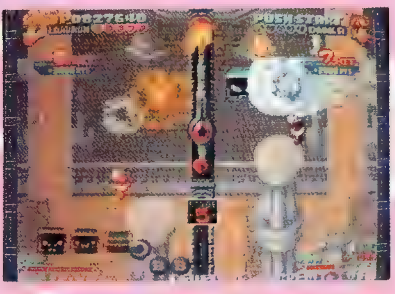
ボムで相手にボスを送っておいてから…、

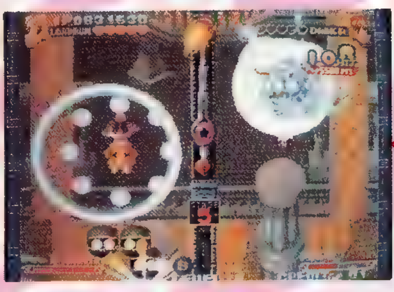


溜め撃ちでさらにエキストラキャラを送り込む強力な攻撃!!

　特に自分の溜めゲージがレベル3まであるような場合は、……ボムでボスを送り返しておいてから、さらにレベル3の溜め撃ちで追い打ちをかけられるので逆転も狙っていける。

　ただし、ボム使用中はゲージ溜めがストップされているため、勘違いしてボタンを離してしまうと溜めが解除されてしまうので注意すること。


オーブを回収できないこんな状態でもボムを使えば…、


はい！この通り!!

　また、本来は連爆でしか破壊できないオーブもボムであれば一発で破壊することが可能。取り逃がしそうな時にはボムでフィーバーできることを覚えておいても損はない。

　以上で説明を終わるが、これはあくまでも基本的なこと…。後はこれを参考に自分なりの必勝パターンや攻撃方法といったものを考えていってほしい。

「わくわく7」で、わくわく天[illegible]

わくわく7

WAKU WAKU SEVEN

今回はラスボス「フェルナンデス」の紹介に加え、対CPU戦攻略など盛りだくさん！もちろんおなじみ「神保町わくわく通信局」もあるよ！

「覚悟はよろしいデスか？ここまでデス!!」
魔界大帝フェルナンデス

それぞれの思いを胸に秘め、今ラスボスと相対す！　こっちも巨大化で対抗だ！

担当：GED

知らずに損をしてないかい？

苦労して手に入れた7つのわくわくボール。これでようやく願いがかなうと思いきや、突然のラスボス「フェルナンデス」の登場だ。

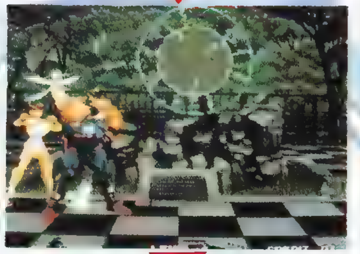
こいつの攻撃はどれも強烈なものばかりだが、猛烈なキスの嵐「バッキュームデス」や当て身技「くるならこいデス」などのように、知っていれば余計なダメージを回避できるものもある。ここでは、それらの技に絞って解説していこう。この知識があれば、勝率がグンと上がるはずだ。

●「特大系」

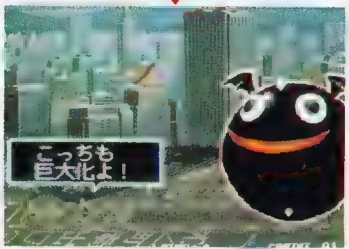
特大キックや特大パンチなどの特大系の技は、一見通常技に見えるが、じつはぶっとばし特性を持った必殺技。もしぶっとばされたら、壁受け身でダメージを軽減させよう。必殺技なので、もちろんガードしていると削られる。



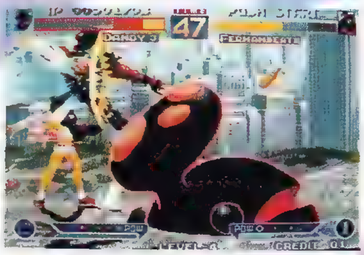
わくわくボールを集め、妖精に願いを……。



ところが魔界大帝までもが目覚めてしまう！



妖精の力を借りて巨大化せよ！こちらも負けずに大暴れだーッ？違う!?



一見通常技に見える「特大キック」も、ぶっとばし特性を持つ必殺技。ぶっとばし系の技をくらったら壁受け身を忘れずに。

●とぶデスデッスーン

無敵はないが、強力な対空必殺技。他の技に比べればダメージは低いほう。

●くるならこいデス&たこなぐりデッスーン

「ふぅーん」とか「どお？」とかいわれたら、手を出しちゃダメ。これは当て身投げ系の技で、うかつに攻撃するとカウンターをくらってしまうからだ。たこなぐりはくらくら値が高くて、くらうと気絶確定だぞ。くらった技がたこなぐり以外だったらラッキー。これは同ダメージながら、くらくら値が低いため、気絶せずにすむのだ。



「どお？」とかいってるときに技をだすと……

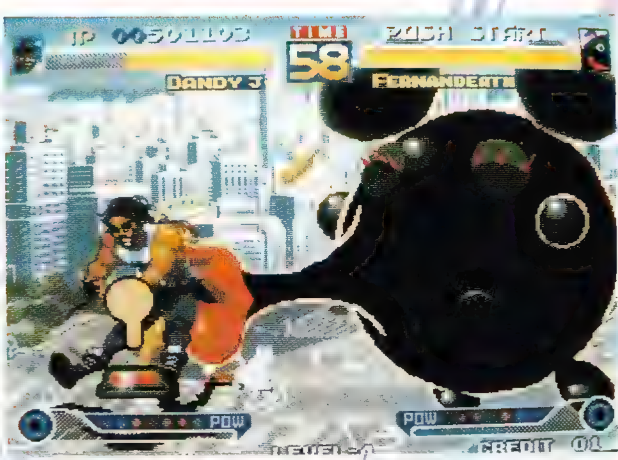


手ぇバタバタさせながら突進してくる。この技が「たこなぐり」だとピヨリ確定なんスよ。

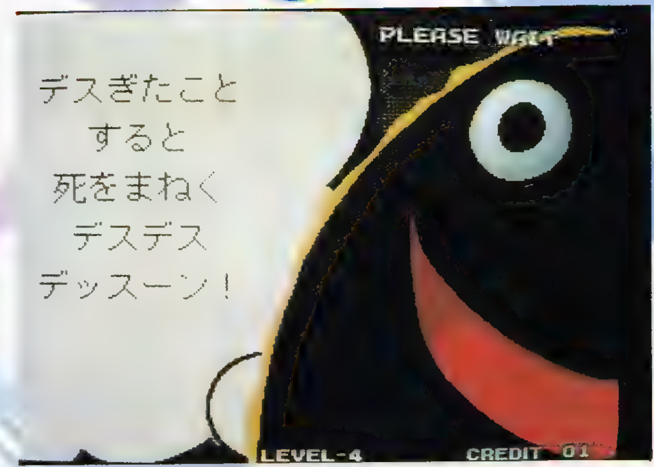
●バッキュームデス

「うチュウー」とかいっていきなり吸いついてくる中段技。これは放っておくとメチャクチャダメージを受けてしまうので必死に抵抗しよう。このあとのダウン時間はダメージ値によって決まるので、なるべく早く振りほどくことが追い打ちの回避にもなつがるのだ。コレ重要ですぞ。





突然、目も眩むような愛の洗礼！ヤツのなすがままにされていると…、

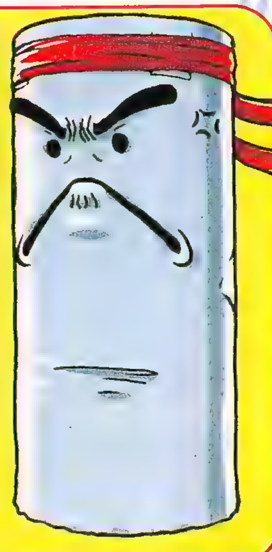




イタ〜イ追い打ちまでくらっちゃう。死ぬ気で抵抗せよ！

●「ころがるデッスーン」メチャクチャ出るのが早く、最強のハラハラアタックだろう。前述のバッキュームデスのあとの追い打ちに使われると最悪。これをくらわないためにも早く振りほどこう。

「ちょっと待った！お前の相手はこのオレだ！」ボーナス君



ゲージ使いまくって楽勝！楽勝！

CPUキャラを4人倒すと、あのボーナス君が登場。ギャラクシーファイトではやる気のなさをいかんなく発揮した、文字通りのボーナスキャラだが、今回はなぜかやる気満々。これは本当に同一人物（？）なのだろうか。以前は移動起きもなく、ガードすらもしなかった彼だが、ガードを覚え（下段は相変わらずノーガードだが）、新必殺技を身につけて帰ってきたのだ。

だが、いかに必殺技を増やし攻撃的になったところでしょせんはボーナス君。このステージでは最初からゲージが満タン（7つ）なので、ゲージを使いまくって闘おう。

ボーナス君といえど、下段技（立ち大キック）と中段技（たおれるー）を持っているので、ガードを固めるよりはゲージを使って攻めてしまったほうが楽なのだ。勝負は1ラウンドのみなので、勝っても負けても次のステージには進むことができる。だからこのステージでは、ゲージを使いきるつもりでガンガンいこう。



「たおれるっー！」これが中段攻撃だ。



必殺技で連続ガードさせられることが多いが、ガードキャンセル・スーパーモードでぶっ倒せ！

狙え!ハイスコア!!
CPUを楽しむ方法

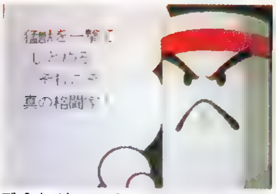
ハイスコアラー必見!
得点システムをすべてお見せしよう!

担当:伊勢猫

CPU戦といえば、連続技や対戦の練習台といった印象を持っている人が多いとは思うが、特殊な点数システムや各種フィーチャーを理解することにより、CPU戦を楽しんでもらおう!というのが今回の趣旨。そこで、対CPU戦におけるあんな疑問からこ〜んな疑問までを全部まとめてここで説明していこう。

全部で9キャラ!

対CPU戦で対戦することになるのは、全部で9キャラ。対戦でも使用することができるいわゆるプレイヤーキャラクター(ライ、アリーナなど)


残念ながら、ボーナス君とフェルナンデスは使えない…。

7人に加えて、CPU専用キャラである「ボーナス君」とラスボス「フェルナンデス」とがそれとなっている。

さて、CPUの出現順は以下の通りなっている。


エンディングのCGは一見の価値あり!クリアを目指そう!

使用キャラ以外の3キャラ
↓
ボーナス君
↓
使用キャラ以外の3キャラ
↓
同キャラ
↓
フェルナンデス

同キャラ対戦後のラスボス、フェルナンデスに勝つことができれば、各キャラクター別に用意されているエンディングを見ることができる。

基本的にはプレイヤーが使用しているキャラ以外のプレイヤーキャラ、6キャラの出現パターンは完全にランダムで、前半の3キャラと後半の3キャラとに誰がどの順番で出てくるかは、乱入者がいない限りは残念ながら分からない…(囲み記事を参照)。

さて、これら9キャラの中で4人目に対戦することになる、ボーナス君ステージのみ通常の2本先取で勝敗を決めるのではなく、文字通りの1本勝負となる。その代わりといってはなんだが、勝ち負けに一切関係なく次のステージへと進むことができるボーナスステージとなっている。



ゲージも全開なので惜しまずにガンガン使ってこいう!!

また、CPU戦は対戦時とは違って、ステージ毎にわくわくボールの数が1個ずつ増えていく(スタートは1個)のが基本だが、ボーナスステージのみ例外的にラウンド開始直後からわくわくゲージが7個MAXの溜まった状態でスタートするため、開始直後からわくわくパワー全開で使っていくことができる。

メッセージでボーナス?

お次は、ハイスコアラー必見!ゲーム中の得点関係についてくわしく説明していこう。

ゲーム中に表示される、コンボ表示を始めとした様々なメッセージ表示。このメッセージは単なる表記ではなく、特定の法則性を持ったボーナスシステムとなっていて、メッセージ表示ごとに得点がボーナスとして加算される。


一見するとただのコンボ表示のようだが…点数が入っている。

肝心のボーナスシステムについては、それぞれのメッセージに表示ポイントといったものが個別に設定されていて、この表示ポイントには以下のような3種類がある。

●FIRST ATTACK
ラウンド開始後、最初にヒット(ケズリも含む)させた攻撃のダメージ量+1が表示ポイントとして加算される。

●HIT COMBO
相手に攻撃を連続ヒットさせた場合に表示されるメッセージで、ヒット数分の表示ポイントが加算される。

●それ以外の表示
各種の表示ごとに、+1の表示ポイントを加算(メッセージ内容は表1を参照)。

最終的には、画面に一続きに表示されたポイントの合計を1ポイント目を100点、2ポイント目を200点…と以下ポイント数の合計まで同じように得点として計算し直して、その合計をボーナス得点として得点に加算する。

写真1を具体的な例に挙げて説明していくと、

FIRST ATTACK
4 POWERS!
3 HIT COMBO!
2 HIT COMBO!
GOOD!
3 HIT COMBO!

となっているので、上から順に(4+1)+3+2+1+3=14ポイントが表示ポイントとなる。これをさらに1〜14まで100倍ずつしてから加算していって、合計で1万500点がボーナス得点として得点に加算されるわけだ。



(写真1)思ったよりも長い時間、表示されている。

見切った！見極めた！これぞ激勝攻略秘報告!!

とどめはハラハラで…

メッセージと並んで、もうひとつ重要な要素としてあるのが、フィニッシュボーナス。

その内容に関しては読んで字のごとく、どの技で相手にとどめをさしたかによって変わる勝ちマーク（表2）に得点が設定されていて、全ステージクリア時に「勝ちマーク×残りタイム」がボーナスとして全ステージ分、得点に加算されるといったもの（例外的にボーテスステージで負けた場合のみ、ボーナス君の勝ちマークで得点を計算する）。



スーパーモードでハラハラを決めてパーフェクトが一番高い。

これに加えてプレイヤーの状態によって、さらに倍率が跳ね上がるような仕組みにもなっている。たとえば、タイムを50秒残して「スーパーモード」状態で「ハラハラアタック」の「パーフェクト勝ち」だった場合は、

7700…（ハラハラ）
× 2…（スーパー）
× 3…（パーフェクト）
＝ 4万6200点

となって、これに残りタイムである50秒をかけて…、

4万6200点
× 50…（残りタイム）
＝ 230万1000点

といったビッグボーナスが得点に加算される。

また、これに加えて1ラウンドも負けずにオールクリアした場合には、1千万点がノーミスボーナスとして加算される。ただし、1ラウンドでもドローゲームがあった場合には、ノーミスとならないので勘違いをしないように…。



ノーミスボーナスは、ドローをしてしまってもダメだぞ!!

SUPER！ …………スーパーモード発動時。
CHARGE！ ………わくわくゲージ満タン時。
DOKIDOKI！ ………ドキドキアタック発動時。
HARAHARA！……ハラハラアタック発動時。
GOOD！ ……………ボーナスポイント累計が「10pts」を超えた時。
GREAT！ …………ボーナスポイント累計が「20pts」を超えた時。
EXCELLENT！ …ボーナスポイント累計が「30pts」を超えた時。
WONDERFUL！…ボーナスポイント累計が「40pts」を超えた時。
WAKUWAKU！……ボーナスポイント累計が「50pts」を超えた時。
以降10ptsごとにも表示される。

マーク	フィニッシュ技	点数
	ドローゲーム	500pts
	通常技	1000pts
	通常投げ	1500pts
	必殺技	2000pts
	わくわく投げ	2500pts
	わくわくパワー使用必殺技	3000pts
	ドキドキアタック	4000pts
	ハラハラアタック	7700pts
	スーパーモード	2倍
	パーフェクト	3倍
	ライフ0	4倍

わくわくボールのヒ・ミ・ツ

対戦時は、ラウンド開始直後から7つあるわくわくボールだが、実はその並び方にはきちんとした意味がある。

各キャラごとにわくわくボールの色は決まっていて、

ライ……………赤色
アリーナ………オレンジ色
スラッシュ……紫色
ダンディーJ…水色
ティセ…………黄色
まるるん………緑色
ポリタンクZ……青色

となっているが、この色で対戦戦績を知ることができる。

たとえば、1P側のライに勝ったとすると、7つ並んでいるわくわくボールの一番右がライの持っているわくわくボールのカラーである赤色になる。

これがライに対して2連勝したとすれば、1勝目の赤色のボールがひとつ左へとずれて右の2つが赤色へ…といったように変化していき、最終的に7連勝以上した場合には、ゲージにある7つすべてのわくわくボールが赤色になる。



同じキャラに連勝しつづければ、ボールが全部同じ色になる。

また、わくわくボールの並び方にはもうひとつ意味があって、CPUの出現パターンをその並び方で知ることもできるようになっている。

仮にアリーナを使っていたとして、わくわくボールが左から、紫→水→赤→黄→緑→オ→青と並んでいた場合、その色のわくわくボールを持っているキャラが順番通りに、

（紫）スラッシュ
←（水）ダンディーJ
←（赤）ライ
←（黄）ティセ
←（緑）まるるん
←（青）ポリタンクZ

といったパターンでCPUが必ず出現してくる。



この順番であれば、一番左の色である…、



このキャラから、CPU戦がスタートする。でも1点が入る。

防げるもんは防いどこう

やられ方あれこれ

くらってはじめて気が付く「やられ方判定」の有無。ちゃんと覚えて納得のいくプレイをしよう。

担当：はまー

わくわく7をプレイしていると、意外な状況で技をくらってしまうことが多い。知っていれば回避することも可能だが、気が付かないと「ナットクいか～ん」ということになってしまうので、ここでしっかりと覚えておこう。

ふっとび

特定の技をくらうと、画面端まですごい勢いでふっとばされ、端に叩きつけられた後にダウンしてしまう。この時、技自体のダメージに加え「叩きつけ」のダメージも受けてしまうので、合計するとかなり痛い。

ただ、以前もシステム紹介で述べたとおり、この追加ダメージは回避することができる。もう一度やり方を説明すると、ふっとばされてから端に叩きつけられるまでの間に、

1. AorBで、その場で受け身をとる
2. CorDで、壁を蹴って前方へジャンプ

となる。ここで注意したいのは、ボタンの受け付け時間が壁までの距離によって変わるということ。端に追いつめられている状態だと、わかっていても受け身をとるのは難しい。ただ、受け身のあとはノーマルジャンプと同じ扱いになるので、もしできればすぐ立ち直ることになり、相手の硬直中に反撃することも可能だ。

ちなみに、このジャンプ時には空中ガードも可能だが、これはレベル1（後述）なので油断は禁物。



ダメもとで、とりあえずB連打。



お、ラッキー。3倍にして返してやるぜ。

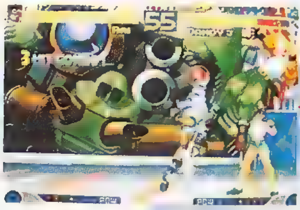
ダウン

必殺技や特殊なジャンプ攻撃など、相手をダウンさせる技は多い。このときやられたほうは空中でのけぞりながらダウンするのだが、実はこのやられポーズの最初のほうにはやられ判定が残っている。これは「ダウン属性」であればすべての技について言えることで、例えば雷の脳天キック（ジャンプ中↓＋D）がヒット後素早くイナズマアッパーを出せば、空中に浮いた相手にヒットする。イナズマアッパー自体も空中でつぎつぎに攻撃するので、相手を持ち上げながらドンドン段数が増えていくぞ。

このやられ判定が残っている時間は、大体地上で小攻撃をくらったときののけぞり時間程度で、ボタンの強弱によらず一定。また、そこに決まる攻撃は何でもOKで、通常技を当てた時は次に説明する「空中のけぞり」状態になる。



このポーズ中に、こちらが動けるようならチャンス。



ダメージを増やしておけば、ダウン攻撃も狙える。

空中のけぞり

空中でダウンしない技をくらったときは、少し特殊。一般的な対戦格闘では「くらい後着地して体勢を立て直す」が、わくわく7では「一定時間後に空中で体勢を立て直す」のである。つまり、やられポーズから回復した時点で、空中にジャンプしたのと同じ状態になるのだ。

このやられ方は、ダウンとは違って「その技をくらった瞬間から完全無敵」になるが、空中で立ち直るという不安定なシチューエーションなので、知らずにボタンを押していたりすると、重なっていた技を再び空中でくらってしまったりする。

では、「画面端で空中ガードできない技をタイミングよく出されると、ガードできないままハマっちゃうの？」という疑問が浮かび上がってくるが、ご心配なく。実は空中ガードには2種類あり、条件付きの「レベル1」と何でもガードできる（―）「レベル2」があるのだ。ノーマルジャンプやふっとばし受け身後は地上技などをガードすることはできないのだが、それがダウンしない技だった場合、空中で立ち直って着地するまでの間は全ての攻撃をガードできるレベル2になる。空中ガード後は空中のけぞりよりもはるかに回復が早い（すぐ動けるようになる）ので、手の打ちようはいくらでもあるぞ。



これは空中ガードできない技だが、



くらった後ならこのとおり。

ただ、このレベル2空中ガードにも弱点はある。そう、空中投げだけはくらってしまうのだ。よほど特殊な状況でないかぎり決められることはないと思うが、一応覚えておこう。

くらくら

いわゆる気絶。各技にはくらくらダメージというものが設定されていて、ヒットすると蓄積されていく。これは時間で回復していくものの、特定の技はくらくら値が極端に高かったりするので、そういった技は要チェック。

くらくら中は一切の操作が不能だが、レバーとボタンをガチャガチャ入力すれば若干早く回復できる。少なくとも、くらくら中にハラハラアタックをくらってしまうことはなくなるはず。



全キャラスーパー発動のくらくら値は、なんとMAXの50%。攻め倒して気絶を狙え。

ロープに頼るな！

ダンディーJ

怒涛のラッシュで強引に勝つ！
これが俺のやり方だ！

担当：GED



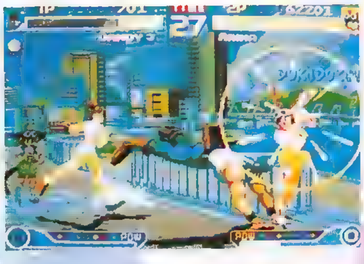
今回は、今までちょっとずつ書いた「攻め」に関することを簡単にまとめてみた。ラッシュをかけるときの組み立ての参考にしてほしい。

ロープに頼らずダッシュで攻める

攻めの基本はダッシュ小パンチにある。この速さを生かして強引に間合いを詰め、ペースを握るのだ。

ダッシュ時はわずかに空中に浮いているので、このときに技をくらっても当然空中やられ判定だから、ティセの「ちゅーちゅーアタック」やアリーナの「アリーナカーニバル」などは、くらってもぜんぜん痛くない。逆におつりを返せるくらいだ。

ダッシュ小パンチがヒットしたら、主に小パンチにつなげるのだが、ダメージ重視なら大パンチや大キック、発火拳WPにつなげてもいい。通常は流れを止めないために立ち小パンチを多用する。しゃがみ小パンチは下段を攻めるために使う程度で、ラッシュを継続させるのが目的なら、隙の小さい立ち小パンチ→2発から再びダッシュにいくといい。



ダッシュ中にアリーナカーニバルをくらってもダメージは受けない。



しかも、瞬時に着地するので返し技を入れることもできちゃう。



隙の小さい立ち小パンチから再びダッシュに。

発火拳はリーチが長く、ダメージも大きい下段技。どうせ使うなら、モーションが同じで威力の高い大を使うこと。ラウンド開始直後やしゃがみ小キックのあとなど、中間距離で相手が動こうとするところに使っていこう。大発火拳のあとは追い打ちも決めやすいぞ。

下段技で最も出が速いのはしゃがみ小パンチで、リーチが長いのは小キックと発火拳。「しゃがみ小Ⓟ×2→しゃがみ小Ⓚ→発火拳（大）」などは、連続技ではないもののなかなかいい連携だ。

相手がしゃがんでいたりしてダッシュ小パンチがスカってしまった場合は、そのまま投げてしまおう。投げはもちろん、受け身不可のわくわく投げだ。投げ間合いは狭いが、スカったあとなら密着しているので問題なし。



この後でも発火拳は届く。動いてくれりゃあしめたもの。

技を出してダッシュを止めようとしているようなら、下方向に判定が強くダメージも高い大キックで跳び込もう。ダンディーにチェーン特性がないのをいいことに、出の早い技で割り込もうとする相手も多いが、こういう場合は垂直ジャンプ大キックがいい。前ジャンプからめくり小キックを狙うのもいい選択だ。

ジャンプ小キックは、ダウンした相手が、自分の裏に回り込むように起き上がってきた場合にも有効だ。バックジャンプして相手の上に落ちるように使えば、めくりだかなんだか分からなくて効果的だ。

結局ダンディーは、ロープ技を無理に使わなくてもいいキャラ。ダッシュ小パンチを軸に攻めを組み立てよう。



固めにむりやり割り込もうとしているなら、垂直ジャンプ大キックだ。

怪猫「ランプー」その知られざる生態



出身：わくわく横丁
身長：42cm
体重：1.2kg
すき：魚類、光るもの
きらい：くさいもの
盗癖がある。
君の近くで何か光るものや魚がなくなったらランプーの仕業かもしれない。

以前、なぜか載っていなかった（ゴメン）「ランプー」のプロフィールを公開だ。「なんか盗癖があるみたいだけど、まあ普通の猫だよねぇ～」とか思っていたら大間違い。やっぱりヘンです。絶対ヘンですって。写真を見てもらえばそのヘンさが分かってもらえると思うのが、あの手、いや前足の伸びはいったい…。



ランプーが手を伸ばし…、



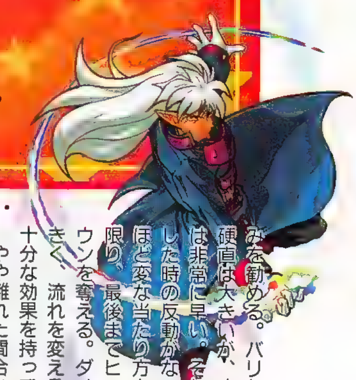
夏美をキャッチ。キャー！

ヒゲもいいけどループもね

スラッシュ

以前テレポートについて紛らわしい書き方をしてしまいスイマセンでした。この記事で許してくれい。

担当：はまー



前回に引き続き、スラッシュの基本戦法を見ていこう（長引いてるな…）。

守りはコレ

攻める際にはスラッシュショットとスラッシュテレポートが使えると以前書いたが、相手に攻められて困っている時はどうすればいいのだろうか。

まず、直接打撃で固められた場合。スラッシュの技はどれも大振りなので、「とりあえずこれを一撃当ててから…」といった方法は期待できない。ここは、多少強引ではあるがスラッシュバリヤでの割り込みを勧める。バリヤは技後の硬直は大きいが、攻撃の発生は非常に早い。それにヒットした時の反動がないので、よほど変な当たり方をしない限り、最後までヒットしてダウンを奪える。ダメージも大きく、流れを変えるぶんには十分な効果を持っているはず。

やや離れた間合いで飛び道具を連発された時は、スライディング（しゃがみ大キック）かテレポートを使う。スライディングは放物線を描く飛び道具に有効で、距離があるようであればダッシュから出せるとベスト。テレポートはDで使い、そこからスラッシュコレダー（わくわく投げ）やバリヤなどにつなぐ。なお、テレポートについては後で詳しく説明するぞ。



コンボ特性を利用した連携はさすがにムリなので、スーパー発動を使おう。

実は強いぜジャンプ攻撃

次は空中技を見てみよう。

普段正面から跳び込む時は、レバー下入れ大パンチがいい。当たり判定がまんべんなく広く、特に下に強いので、相手がよほど信頼できる対空技を持っていない限りは大丈夫。またヒットすればダウンするので、打点が高くてもいいのも大きい。ヒット後は小バリヤかレバー前入れ大キック（膝蹴り）につなごう。

間合いが遠かったり地上での連続技を狙う時は、ただの大パンチか大キックがいい。リーチが長く、大パンチは攻撃範囲に優れ、大キックは出が早い。空中でかち合った時にも当たり負けしないぞ。

また特殊な状況として、相手の空中技を空中ガードしたりダウンしない空中技をくらった後は、こちらが空中で体勢を立て直せるので、すかさずレバー下入れ大キックを出してみよう。相手に届けば、硬直中の相手を見事吹っ飛ばせる。

攻撃を出さず、テレポートするという選択肢もある。これは次で説明するぞ。



出始めは前に攻撃判定があるので、空中戦にも強め。

わくわくボールなくても麦を地球に帰せるんじゃ…

テレポートは、使えるようになってくると非常に頼もしい。緊急回避や撹乱に大活躍してくれるはず。

性能的な部分を見てみよう。コマンド入力後姿が消えるが、この時は完全無敵ではなく、最初のコンマ何秒かは完全に無防備。よって、技が出ていてもくらってしまうことがあるので覚えておこう（とはいえ、見てからそこを攻撃することはまず無理だが）。

その後地上か空中に出現するが、その位置は完全に「もといた所」から計算されている。「相手の右上」というものではないので、きちんと距離をはからないといけない。出現位置については図を参照のこと。

出現後は、地上の場合には若干の隙があり、技を重ねられていると一方的にくらってしまう。まあこれはしょうがないだろう。技自体が早いのでは、見てから潰されるということはまずない。空中の場合は特殊で、着地まで技を出すことはできないが、空中ガードはできる。これは隙がなく、出現地点に飛び道具などが重なっていてもガード可能だ。

そしてここからが特殊なのだが、この「空中ガードポーズをとった後」は、通常の空中ガード後と同じ扱いになる。つまり、技が出せるのだ。これはポーズをとるだけでいいので、例えばテレポート先のすぐ近くに飛び道具があった場合、当たらなくてもガードはするので、すかさず技が出せるようになる。改めてもう一度テレポートすることも可能だ。これをうまく使えば、飛び道具を読んであえて上空にテレポートし、ガードポーズ後ジャンプ攻撃から強力な連続技を狙うといった芸当もできる。決まるとかっこいいので、ぜひチャレンジしてもらいたい。



やっかいなまるるんの足も、空中でくらったのであれば、



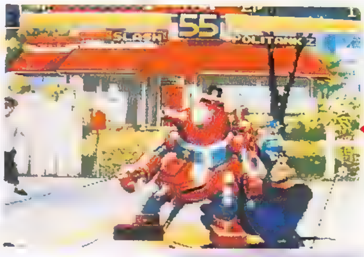
ほれこのとおり。飛んでけ〜♡



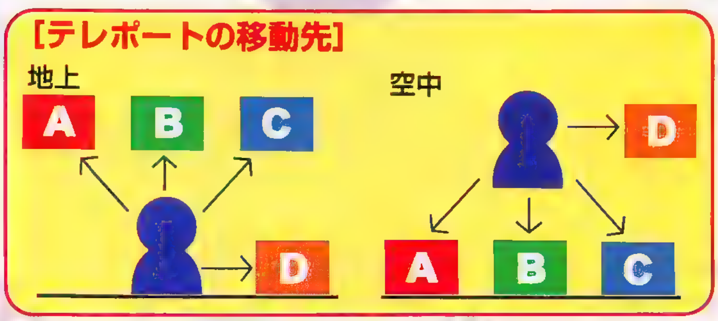
ポリZとお見合い。とりあえずBテレしとく!?



おっとZ弾が。しかし当たる前にCテレ、



お、いい感じで裏回り成功。投げちゃいますかね。



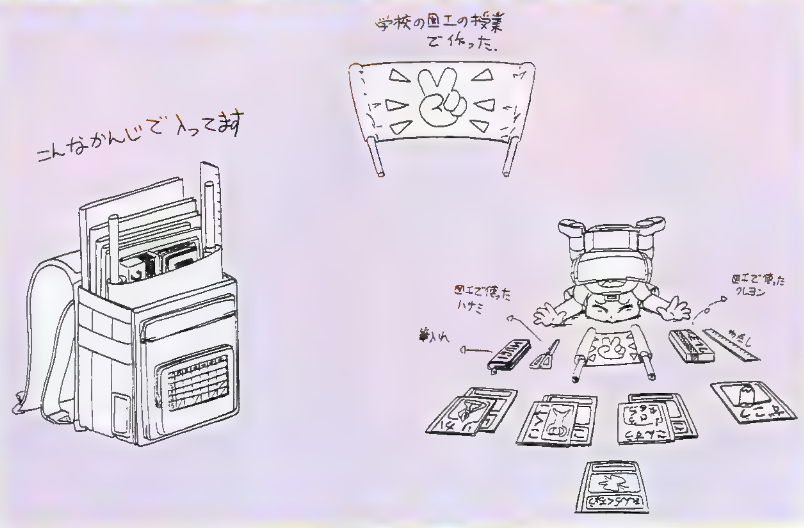
初公開！気になる麦ちゃんランドセルの中身は？

★神保町★ わくわく通信局 第3号

神保町わくわく通信局発信

局長：はまー
編集：こーじ





これが麦ちゃんのランドセルの中身だ！（サンソフト描き下ろし）

サンソフトの対戦格闘に共通するキーワード――それは「お茶」である。

ギャラクシーファイトでは、ルーミのラビットパンチの掛け声が「あちゃ・おちゃ・げんまいちゃ」であった。このことから、断定はされていないものの、麦が「六条麦茶」の流れに沿っていることは火を見るより明らかだろう。次回作で麦の弟「六条 法治（のりはる）」が登場することも容易に想像できる。

以上の見解より「麦のランドセルには『カゴメ六条麦茶』が仕込まれており、特定の条件でゲーム中それがぶちまけられ、サンソフトの開発陣は宣伝と称して大量の麦茶をせしめようとしている疑惑」が浮かび上がった。ゲーメスト編集部ではその条件を独自に発見、他誌よりも先にスクープすることで分け前をいただこうとやっきになっていたが結局見つけられず「こうなったら借りてるロムをバラして解析するしかねえ」と思っていた矢先、すべて見透かしていたかのようにサンソフトから資料が届いたのである！それはバラされたロム――ではなく、まさにランドセルとその中身そのものであった。

ドキドキ相談室

ボチボチ読者のハガキを紹介できることになりましたので(1カ月かかっちゃうんだよね～)、その中にあった質問に答えていくコーナーを作りました。あ、タイトルは**蛍光W君**のものをそのまま採用してます。

で、その蛍光W君の質問(というか相談)ですが**「空中アリーナビームしか撃たないアリーナは、わくわくしない闘い方で困る。なんとかしてほしい」**とのこと。確かにあの飛び道具は発射タイミングをズラせるのでやっかいですが、わくわくは打撃で飛び道具を消せるので、基本的に斜め上をずっと攻撃する技で突っ込んでいけばOK。ただ、使用キャラがまるるんだそうで、そうなると距離によって技を使い分ける必要がありますね。近くならぶんぶんコプター、遠くではぼでぇプレスがオススメ。WP版なら信用度はグッとアップします。

次、**夜鳥丸君のお便り。「アリーナのハラハラアタックは追い打ちできるようです」**とのことですが、そうですね、できます。詳しくは今号の記事を読んで下さい。もちろんWPクラッシュも入ってダウン攻撃確定。生きてやるヤツはいないでしょう。

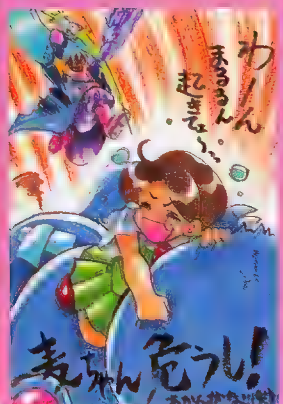
次は**増田 真澄子さん。「テイセの目がなかったらどうしよう」**という質問だが…。実はあります！近日公開。

と、そんなこんなでもうスペースがない。1ページって少ねぇなぁ…。次回を待て。

イラストが止まらない



（愛知県　あるむさん）
とりあえずカラーページなんでカラー優先。あの液体はLCLらしい（ウソ）



（大阪府　増田　真澄子さん）
あ、相談室でも載ってたな…。ま、いつか。僕は「人見知り」するので、画力に自信のない人はアイデアで勝負。

まだニセモノ

筆者はゲームやキャラを選ぶ際の基準として「かっこよさ」をまず前提に置いていくことが多い（ここでは、かわいいという感情も含まれている）。もちろんたいがいはゲームの世界観やグラフィックといったものであるが、特に格闘ゲームにおいて注目しているのが「プレイスタイルのかっこよさ」である。プロフィールやドット絵でいくら受けるキャラをつくっても、実際に動かして魅力を感じないのであれば、筆者はそのキャラを「嫌い」と判断する。

最近、対戦において「強弱のバランス」にこだわるプレイヤーが増えてきた。待つなハメるな、強キャラ使うな――。確かにそういった「意見」が昨今の対戦ゲームにフィードバックされ、納得できるバランス調整に貢献してきたことは確かである。開発側でも、それを意識して行える人材は確実に増えている。

だが、そうしてできたものが果たして人気が出るかというと、そうとは限らない。確かにバランスのよさは不満を消すが、同時に純粋な「楽しさ」をも減退させてしまう可能性を秘めている。素早そうなキャラを選んでも、バランスという名目で素早く動けないのであれば、キャラとしては死んだも同然である。

「コイツならここでこう動くに違いない」――そういった欲求に応えてくれるのが、ゲームとしての最低限のマナーであろう。わくわく7は、現在のバランス主義に強烈なアンチテーゼを示しているように思えてならない。

前々々回（12月15日号）と
合わせてご覧ください

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

全キャラクリアするにはどのジャンルを覚えればいいのか、分析してみたぞ。

担当：DS1

佐久間絵美

最多出現ルート
B・F・J→O・T……14

最初の分岐点で右に進み、次の分岐点で左へ。それ以降分岐する場所はないので、そのまま進むことになる。鐘紡サキとまったく同じルートだ。

佐久間絵美は出現数こそ少ないものの、消化するイベント数も少ないため難度はそれほど高くない。

ストーリー展開も割とあっさりした感じ。



クリスタル入手は非常に楽なキャラだ。

東鳩真由美

最多出現ルート
A・D→H・M→S……18
C・G・K→Q・V……18

最多出現ルートが2種類ある。そのため、4月の最初の分岐では、左右どちらに進んでもかまわない。

左に進んだ場合は、5月の分岐で左、7月の分岐では右（この分岐は月末で合流する）、そして8月の小さい分岐で左に進めば最多出現ルートになる。記号だけを見ると江崎久美子と同じルートだが、実際の進み方は異なるので注意しよう。

最初の分岐点で右に進んだ場合は、同じく次の分岐でも右へ進む。後は6月の分岐で左、7月の分岐で右へ進めば最多出現ルートだ。どちらのルートを選択しても、実質的な差はないと言っていいだろう。

東鳩真由美も学校での出現確率が高いキャラだ。



好感度を上げるために、学校や中華街に立ち寄っていこう。

シャルロッテ

最多出現ルート
A・E→I→N・S……16

4月の分岐で左へ進み、5月の分岐点で右へ進めばシャルロッテルートになる。このルート以外ではシャルロッテが登場しないので、必然的に選択することになるルートだ。

シャルロッテは特殊なキャラで、表示されているマス以外では一切出現しない。ストーリーを最後まで消化してハッピーエンドになるためには、シャルロッテのマスに12回は止まらなければならない。覚えておこう。



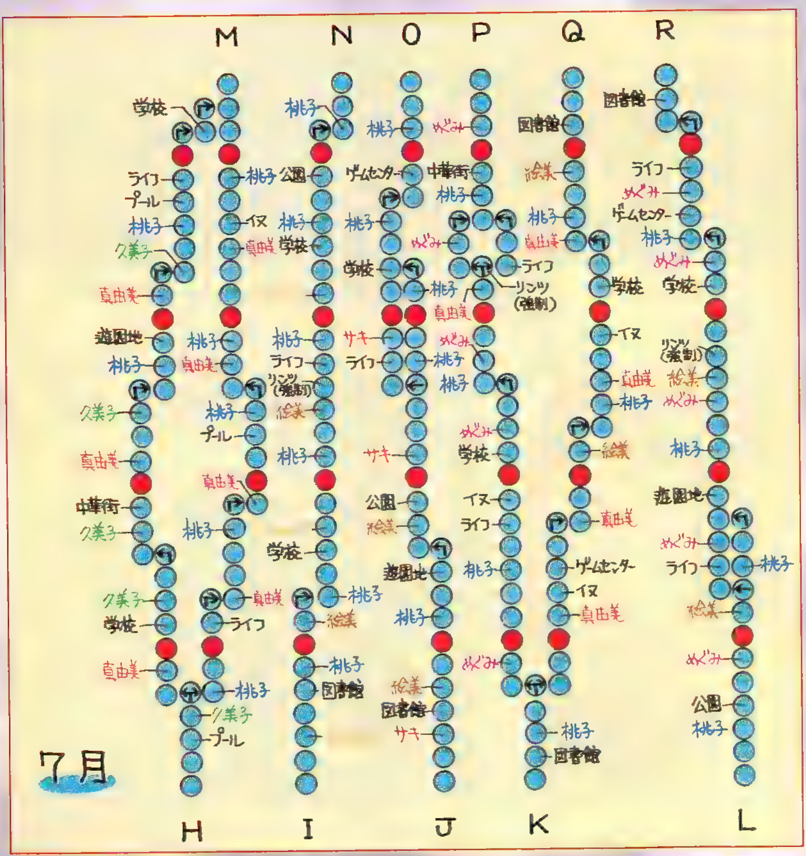
シャルロッテ狙いなら、4月と9月は6を出して先を急ぐ。日曜日に止まって回復を図るのもいいだろう。

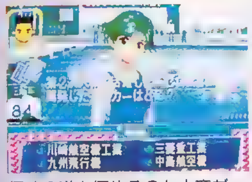
そのジャンルに覚えあり!!

各キャラごとのルート選択もわかり、目押しの技術も向上してきたら、後は問題を覚えるだけになる。

虹色町ではジャンルセレクトできる機会が多いので、一つのジャンルを覚えておくだけで複数のキャラに対する攻略になりえる。例えば、特撮問題は鐘紡サキのジャンルセレクトにしか出てこないが、ホビー問題はなんと4キャラもジャンルセレクトで持っている。つまり全キャラクリアを目指すなら、なるべく重複しているジャンルを覚えることが簡単かつ楽な方法なのである。

まったく問題を覚えていない、得意なジャンルもない、という前提で、まずどのジャンルから覚えていくか考える





趣味の道を極めるのも大変だ。

と、前述のホビーと文系問題を覚えていけば全キャラ（シャルロッテは除く）を一応フォローできる。

しかしホビー問題は、模型・釣り・ギャンブル・兵器と多岐にわたり、覚えにくい問題が揃っている。よほど多趣味の人でない限り、最初からまるっきりわからない問題、知らない問題が数多くある。覚えた後は楽だが、覚えるまでに時間がかかる可能性がある訳だ。

ホビー問題が有効な選択でないとすると、次にくるのはアニメもしくは芸能・音楽で、それぞれ3人のキャラがジャンルセレクトに持っている。ただ、芸能・音楽を選んでしまうと、残りのキャラに共通するジャンルがホビーとスポーツになってしまう。スポーツもかなり広範囲なジャンルなので、得意でないのなら避けたほうが無難だろう。

結論としては、アニメで不二家桃子、鐘紡サキ、東鳩真由美を攻略し、一般常識もしくは映画で森永めぐみ、江崎久美子、ゲームで佐久間絵美というのがベストな選択と思われる。



マニアっぽいと思うことなかれ。アニメを選択するのも戦略の一つだ（本当か？）

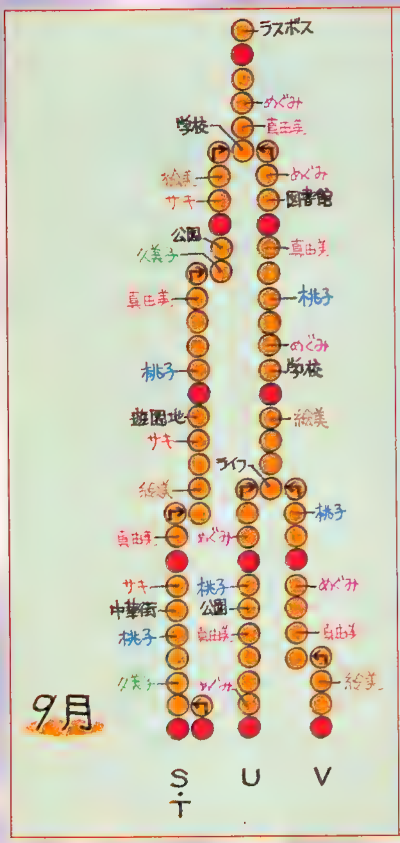
知ってた？ 隠しルートの存在

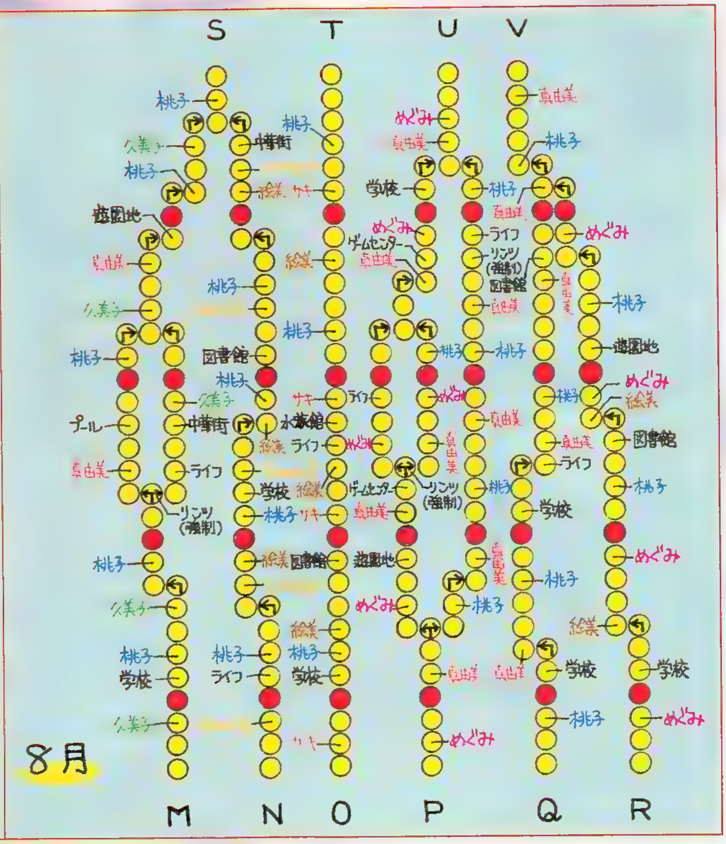
矢印の表示されているマス（分岐点ではなく曲がり角）に止まり問題に答えると、新たなルートが出現する場所がある。曲がり角ごとに隠しルートがあるわけではないので、目にする機会はそれほど多くはないかもしれないが、この隠しルートを使えば回復が多く出現し、クリアが楽になる。

隠しルートも踏まえた上でのマップを載せたいものの、スペースの都合上それも無理なので、ここから先は自分で探し出してほしい。


曲がり角に止まり、無事に問題をクリアすると…、


新たなルートが出現!!







これでやっと12人出揃いました

ジャンジャンパラダイス INCLUDE 12 GIRLS™

またまたやってきました。もうみなさんは12人の女の子たちと対戦しましたか？初めのうちは配牌がイイので、ヘボ雀士の人でも安心です。

担当：M.D.S.ジョッキー★笹岡



川上（かわかみ）安奈（あんな）　作家：広田　和美

●プロフィール
年齢：17歳　身長：162cm
スリーサイズ：B：80　W：57　H：80
（ぽっちゃりとしたスタイル）
体重：48kg
性格：誰からも好かれるし、心優しい、活発なところがある
職業：高校2年生　趣味：読書
好きな食べ物：刺身　髪型：ショートヘア
服装：ブレザー（夏服）　背景：図書館

絵本作家になるのが夢で、子供たちに夢を与えることができる作品を作れたらいいのになと考えている。
本を読むのが好きで、日頃からいろいろな分野の本を幅広く読んでいる。

※ショートカットが良く似合う安奈ちゃん。実はお嬢様だ。





藤村（ふじむら）唯（ゆい）　作家：神崎らいむ

●プロフィール
年齢：16歳　身長：158cm
スリーサイズ：B：80　W：58　H：83（お尻少し大きめ）
体重：50kg　性格：わがままでナルシスト
職業：高校1年生　趣味：犬のぬいぐるみ集め
好きな食べ物：ギョウザ　髪型：ポニーテール
服装：セーラー服（夏服）　背景：公園

ポニーテールが似合うかわいい女の子。すぐに自分の世界に入ってしまうし、口は悪いし、自分勝手。犬のぬいぐるみ集めという子供みたいな一面もある。

※安奈ちゃんとは変わってセーラー服の唯ちゃん。やっぱりセーラー服は夏服なのだろう。



たかの 高野 まゆこ

作家：啼　兎☆

●プロフィール

年齢：19歳　身長：156cm
スリーサイズ：B：87　W：59　H：89（胸とお尻大きめ）
体重：56kg　性格：ただ明るく元気だけがとりえ
職業：短大１年生　趣味：楽しく遊べる場所
好きな食べ物：みそラーメン　髪型：セミロングでウサギの耳をしている
服装：バニーガール　背景：バー

明るく元気な性格だが、クラス内では時折うるさがられることもある。しかし、クラスのムードメーカーになっている。たまにボケる発言もあるが、そこは性格でカバーしているらしい。

※バニーガールのアルバイトをしている短大生のまゆこちゃん。ウサ耳がよく似合っている。しかし、バニーで（セミ）ロングってのは、昔から１セットになっているのが多いのはなぜだろう？



あまむら 雨村 ひかり

作家：抜山　敏弘

●プロフィール

年齢：25歳　身長：158cm
スリーサイズ：B：81　W：56　H：84（お尻少し大きめ）
体重：51kg　性格：名前の通り明るく、はきはきしている
職業：ＯＬ　趣味：シャネルの収集
好きな食べ物：フォアグラ　髪型：セミロングでソバージュ
服装：会社の制服（事務系）　背景：事務所

彼女の仕事ぶりは社内でも評判が高い。物事をはっきりと言う性格には賛否両論あるが、彼女は、持ち前の明るさからか全く動じない様子で、今日も明るくはきはきと仕事に取り組んでいる。

※キャリアウーマンの彼女。趣味がシャネルの収集とか。こういう女性は扱いがムズかしいですね。

ポスタープレゼント！



さて、以上で３号にわたって12人の女の子を紹介してきたが、キミのお好みの女の子は見つかっただろうか？

でもって、この「ジャンジャンパラダイス」、好評につき、何とカネコさんより、ポスターをプレゼント！なかなかほかでは手に入らない貴重なものだ。

このポスターを、本誌の読者の中から10名さまに。編集部「ジャンパラポスター欲しい」係まで。ゲームの感想などもお待ちしてます。

残機を溜めこもう!

MACROSS PLUS マクロスプラス

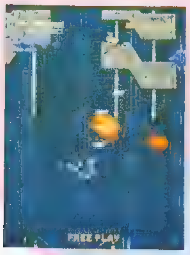
ノーミスでいけばどんどん残機が増えていくぞ。

担当：京城

1UP

マイクロミサイルで敵を64機撃墜するたびに1UPアイテムが出現するのだが、1UPを3個以上取っても画面に表示される残機は4機までになっている。

しかし実際にはちゃんと増えているので安心だ。


表示は4機まで。

3面

●3面序盤

始まってすぐにステルス機が3機、編隊を組んで登場する。低空の敵はショットでは破壊できないので、ロックオンしてマイクロミサイルで破壊しよう。


落ち着いてロックしよう。

低空の敵機は、一度画面の上にたどりつかないと上空には上がってこないので、安心してロックできるはずだ。

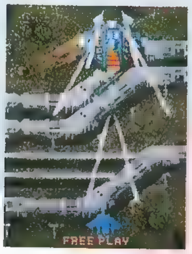
ステルス機を破壊するとすぐに地表の砲台地帯にさしかかる。砲台の直線弾に画面端に追い詰められないように、左右に大きく切り返していくといいだろう。


かなり難しい。

特にマイクロミサイルだけで戦っていると、画面の上から突っ込んでくるザコに体当たりされてしまう。危険だと思ったらすぐにボンバーを発射して安全を確保しよう。

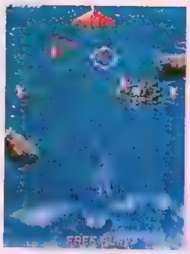
レーザーを乱射してくる機体に03と書いてある中型機もかなり厄介な存在だ。一応敵に対して正面の位置にいればレーザーには当たらない。

しかしたいてい他の攻撃も来ているので、レーザーを撃たれる前に破壊してしまうように心がけよう。


ここでよける。

●水上での戦い

水上にさしかかると画面の左右から戦闘艇が出現する。


自機を狙ってくる。

画面をスクロールさせたときに、この戦闘艇に真横から弾を撃たれて即死してしまわないように気をつけよう。

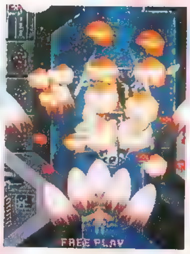
左右に移動する時には、画面の一番下を維持するようにするといいだろう。

一番下を維持していれば、5WAY弾を撃ってくる赤いザコへの対処も楽になる。


5WAYは怖くない。

滝を抜けると水上に中型機が現れて画面の上部に向かって進んでいく。このときに横に配置されている2WAY弾砲台を素早く処理することを心がけよう。

水上の中型機の攻撃はこの面の前半に出現した03中型機と全く同じなのだが、横から飛んでくる2WAYとの混合攻撃がかなり厳しい。


ボンバーを惜しまず使おう。

ガルド機を使用している場合は迷わずボンバーを2発使うことをおすすめする。

ここを切り抜けたら、いよいよ3面ボスの登場だ。

3面ボス

このボスは最初飛行形態で出現し、3つの部品を全部破壊するか一定時間経過するとロボット形態に変形する。

●飛行形態

左右の羽根の砲頭が回転しながら弾をバラまいてくる。

羽根を壊すとバラマキ弾を撃ってこなくなるかわりに、針弾を連射してくるようになっている。

片側の羽根だけを壊してバラマキ弾と針弾が同時に飛んでくると非常に危険なので、両側の羽根に均等にダメージを与えておいて同時に破壊するようにしよう。

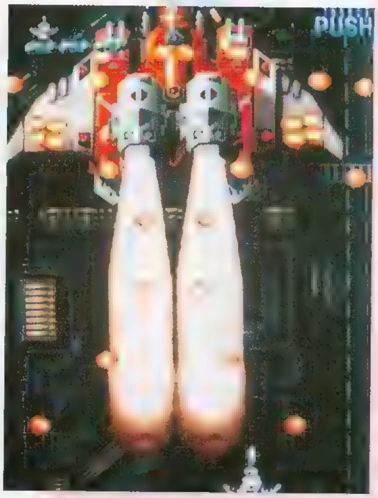
部品を全部破壊するとボスは一度画面外に飛び去って、ロボット形態に変形して再び登場する。

●ロボット形態

肩の砲台から針弾を2セット連射してきたあとボスは停止してレーザーを乱射してくる。

このレーザーはボスの正面にいれば安全なので、近づいて連射しよう。

ボスがレーザーを撃ったあとに体当たりしてくるときがあるが、画面の一番下にいれば大丈夫なので安心して撃ち込みに専念できる。


見てよけよう。


再登場。



できるだけ撃ち込もう。



一番下で大丈夫。

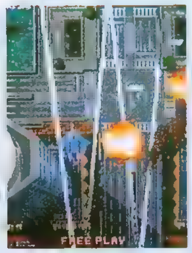
レーザーの乱射が2セット終わるとまた針弾モードに戻るが、普通に連射していればその前にボスを倒していることだろう。

4面

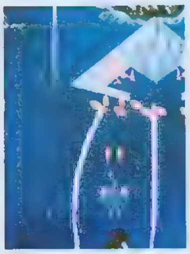
この面はいきなり高速スクロールでスタートする。

開幕は特に強い敵は出てこないので、問題はないだろう。

都市を抜けると雲の上に出て上空での戦闘になる。



都市の上空を飛行する。



空中戦に突入だ。

ここでは中型のステルス機が主な敵になっている。

低空を飛行しているステルス機にはショットやボンバーではダメージを与えることができないので、ロックオンして破壊していくことになる。

上空のステルス機に対しては正面に位置してのショット連射が有効になっている。

このときにできる限りステルス機を素早く破壊して弾を撃たせないようにすると、かなり楽に進むことができる。

常に上空のステルス機を優先して狙っていくようにするといいだろう。

●海上

高速スクロールが終わり、通常のスクロールの速さに戻ると海上に出る。



弾には当たらない。



海上に出る。

海上には2発以上の耐久力を持った敵は出てこないので、マイクロミサイルでのまとめ倒しが非常にやり易くなっている。1UPを出現させるための撃墜数も稼いでおきたいところだ。



稼ぎどころだ。

配置されている丸い砲台は砲頭と台座の2つの部品から出来ているので、砲頭を先に破壊して台座と空中の戦闘機で安全に稼ぐようにするといいだろう。

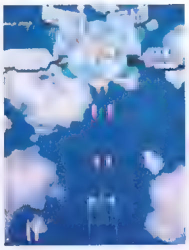
海上から再び雲の上に浮上すると4面ボスが低空から登場する。

4面ボス

このボスの攻撃は大きく3つに分けられる。

①左右の手のような部品からの直線弾の連射
②自機を大まかに狙ってくるバラマキ弾
③16方向弾を2連射

①の攻撃はボスの正面にいれば安全なので、大ダメージを与えるチャンスになっている。しかしこの時に左右の部品にダメージを与えないようにしたい。

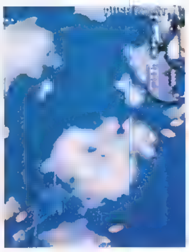


本体にだけ撃ち込もう。

部品を壊してしまうとボスが発狂し、手がつけられなくなるからだ。

ボス本体にだけダメージを与えてそのまま葬り去ってしまうのが望ましい。

そして②のバラマキ弾だがボスはバラマキ弾を撃つ前に必ず画面下に下がってくるので、ボスの動きを見て画面を大きく回るようにしてよけるといいだろう。



回るように。

画面端に追い詰められたときにバラマキ弾を撃たれると、移動していても即死してしまう。

ボスとの距離が近い場合は、ためらわずにボンバーを使用しよう。

③の16方向弾は画面の中心に近い場所で、画面をスクロールさせないようにしてよ



ここでよけて。



少し動く。

けるとよけやすい。
　具体的なよけ方だが1回目の16方向弾をよけたあと、すぐに自機1機分左右どちらかに移動しておいて、2回目の16方向をよけるといいだろう。
　このボスは部品を壊してしまわなければ特に問題はないだろう。

5面


大気圏を抜ける。

●隕石地帯
　この面からいよいよ宇宙空間での戦闘となる。
　始まってすぐに隕石が多数飛来してくる。隕石にはマイクロミサイルはホーミングしないので、ショットで早めに破壊するようにしよう。



宇宙に出ていく。



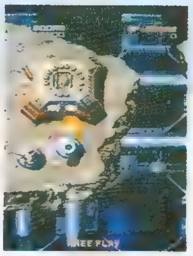
突然現れる。

　隕石地帯を抜けると横に長い中型機が3機現れる。
　中型機の出す爆弾はショットやマイクロミサイルで破壊可能だが、破壊したときの爆風に判定があるので死んでしまわないように注意したい。
　中型機と戦っている最中に画面上からステルスザコが弾を撃ちながら突っこんでくるので、なるべく画面の下で中型機にダメージを与えるようにするのがいいだろう。



爆風に気をつけよう。

●砲台群
　左右から地形と共に砲台群が姿を現す。
　砲台の弾の速さが前半面に比べてかなり早くなっているので、画面のスクロールを左右どちらかに寄せて片側だけを相手にすると非常に楽になるのでおすすめだ。
　画面を左右にスクロールさせるときは、反対側に敵がいないことを確認してから移動するといいだろう。
　そしてこの場所で一番問題になると思われるのが、3面でも出てきた中型砲台だろう。
　この砲台を見つけたらすぐにはりついて、弾を撃たれる前に破壊してしまおう。


こいつが危険だ。

●戦艦地帯
　大型の戦艦が画面上部から出現する。戦艦の先端部分が見えた時点でダメージを与えにいくようにしよう。
　ここでも画面上からのステルスザコが問題となる。
　マイクロミサイルに頼らずショットで素早く処理するように心がけよう。


残すとやっかいだ。

5面ボス

　おそらくこのゲームのボスの中で最強の強さを誇ると思われるのがこの5面ボスだ。
　ボンバーを全部使い切るつもりで戦いに臨もう。
　最初にボスは左右の砲台から直進する弾を連射しながら左右に移動する。
　このときに左右の弾の間に入ってダメージを与えようとすると、よほど正確に移動しない限り即死はまぬがれないので弾と弾の外側でボスと同時に動くようにするといいだろう。
　また画面端にいけば直進弾に当たって死ぬことはない。
　次にこのボスは画面の下に降りてきて弾をばらまいてくる。
　この弾は自機の位置を狙ってこないので、ボスの斜め下で弾をちゃんと見てよけるようにすればあまり問題はない。勿論ボンバーに余裕があれば使ってしまってかまわない。
　そして、ボスにある程度のダメージを与えると、ボスは半壊して発狂モードに突入する。
　現時点では発狂モードの弾をよけるのは非常にムズいので、弾をひきつけてボンバーを使うようにしよう。
　あとはボスが早く死ぬことを祈りながら、ボンバー使用後の無敵時間を利用してひたすら撃ち込もう。



間に入らないように。



弾をよく見よう。



弾と弾の間の広さより自機が大きい。

やったぜ連続技特集



BREAKERS

このゲームの売りは、やはり連続技。通常技にも特殊なものが多いので、巧みに技をつないでいって、ハデな連続技を決めよう。割と簡単にマスターできるのがいいところ。

担当：ジョッキーとアティトシ

ブレイカーズの連続技で押さえたいポイント

さて、ゲームが発売されて、そろそろゲーセンにもこのブレイカーズが入荷している頃であると思うので、今回は、突然ですまないが、連続技特集といってみよう。

このゲームの場合、連続技をマスターすることすなわち、そのキャラクターの闘いかたをマスターすることなので、まずはここに載せた連続技をマスターすることから始めてみてはどうか?

まず初めに、このゲームのシステム的な部分から、連続技の作り方を見ていくとしよう。

通常技から通常技につながるものを探す

ブレイカーズでは、まず通常技で、俗に言う目押しによってつながる通常技がいくつもある。

これは、キャラクターごとに個別に設定されていて、小P→小Kとつながるものもいれば、小P→大Pのようにつながるものもいる。

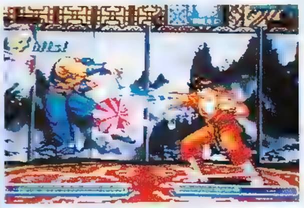
各キャラクターでこれらの通常技のつながりを調べていって、より理想的な連続技の開発を目指そう。

キャラによっては、小Pもしくは小Kが連打が効いたりするので、たとえば小P数発→小K→大P→必殺技or超必殺技、などというように、かなり理想的なコンボが作れるので、皆で探してほしい。

でも、このくらいはまだ序の口なので、もうひとひねりしたコンボがほしい。



まずは各キャラ通常技のつながりかたを調べてみよう。



各キャラ基本の連続技はこんなもんだね。

同時押し通常技を探して連続技に組み込め

そこで登場するのが、同時押しによる通常技（特殊技）の存在である。

この同時押しによる特殊技は、これまたキャラクターごとに設定されており、ほとんどのキャラはACもしくはBDの、小大P同時押しもしくは小大K同時押しによるものになっている。

中には、CD同時押しといった特殊なヤツもいるが、大体はACかBD同時押しなので覚えておくといいだろう。

でもって、ポイントなのが、この特殊技は、なんと、通常技にキャンセルをかけて出すことが可能なのである。

キャンセルがかかるのは、通常、必殺技にキャンセルできる通常技に限ってだが、これを含めると、連続技に一層の広がりが生まれる。

たとえば、先ほどの小P数発→小K→大P→必殺技or超必殺技にこれが入ると…小P数発→小K→大P→AC同時押し→必殺技or超必殺技、となるのである。

とまあ、このように、同時押し技には、さらにそこからキャンセルがかけられて連続技にできるものや、中段判定になっている技や、移動系の特殊技だったりなど、とにかく特殊なモノが多い。

同時押し技から通常技につないでいくようなコンボもできるので、キャラクターごとにいろいろ試して、特殊なコンボを考えてみたいぞ。



通常技から、ACやBD同時押しの特殊技がキャンセルで出るぞ！



さらに特殊技からキャンセルで必殺技や、通常技がつながったりするぞ！

俗に言う「空中コンボ」浮かせてからの連続技を考えろ

さらに！このゲームにも、俗に言う空中コンボは存在するので、大足払いからや、必殺技で浮かせた後、つかみから、などなど、空中コンボを狙う機会は多い。

また、超必殺技に関しては、そのほとんどが空中多段判定を持っており、空中コンボとして組み込むことができる。

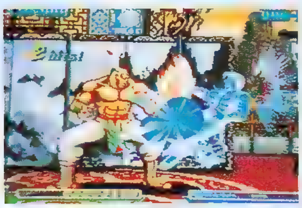
これも連続技に広がりを持たせるには不可欠で、これも各自で試してもらいたい。

また、一部の通常の必殺技や特殊技の中にも、この空中多段判定を持つ技が存在するので、そのへんも探しどころ。

また、注意したいのは、空中コンボとして追い打ちできるか否かは、浮かせた技に起因するらしいので、どの技とどの技に追い打ちができるのかも、各キャラ把握しておきたいところだ。



空中に浮かせてからのコンボはお馴染みだ。超必はほぼ空中HITする。



浮かせる技や、入れる技を研究してみよう。中には普通の必殺技も空中コンボになるぞ。



李刀龍
（リー・タオロン）

性別　男　年齢　23歳　出身地　韓国
格闘スタイル　功夫（クンフー）空拳
身長　182cm　体重　78kg
血液型　AB型
3サイズ　B．115cm　W．76cm　H．84cm
好きなもの　母の形身のくし
嫌いなもの　さめた自分

リーの連続技は、とにかく多段ヒットが気持ちいいのが特徴だ。

なにしろ、ジャンプの大Kが一発で5HITまで入ったり、小Pが連打でつながったりと、連続技のオンパレードのキャラクターだ。

なのでリーのコンボは限りなくあるのだが、ここでは基本的なものと、ちょっと特殊なモノに絞って紹介していきたい。

ジャンプ大K×5→立ち小P×3～5→立ち小K→AC→功龍牙(A)or神極乱舞(B)(A=11～13HIT・B=23～25HIT)

リーはこの連続技が基本。ジャンプ大Kは最大で5HITまで入り、立ち小Pは間合いによって入れる数を調節しよう。



立ち小P×5は、ボタン連打ではなく、目押しで入れるようにしよう。



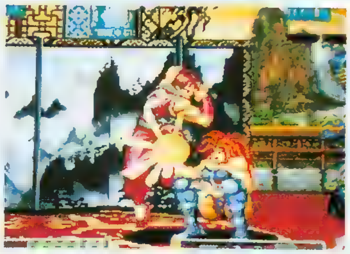
ACから超必キャンセル！溜めを作っておくのを忘れないように。

AC同時押しは、キャンセルで出し、そこからさらにキャンセルで超必を出すのだが、ジャンプ攻撃が入った時点から溜めを作っておかないといけないので注意しよう。

CD→大足払い→神極乱舞(A)or練斜腿(B)(A=15HIT・B=14HIT)

ちょっと特殊系の連続技。CDの特殊技は、ジャンプして肘撃ちを落とす特殊技。ここから、大足払いがつながり、さらにそこから超必殺技がつながる。CDは中段扱いでしかもレバー下に入れっぱなしから出せるので、溜めを作りつつ攻撃するのに役立つぞ。

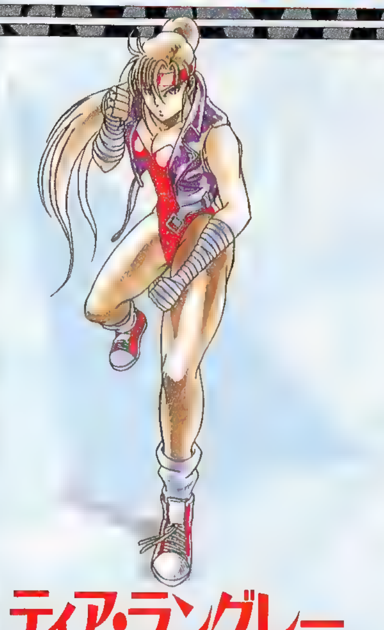
練斜腿は画面端限定。一応入るということで。



このCDのヒジから大足払いがつながり…、



浮かせたところに、超必まで入る。CDのところから溜めておくこと。



ティア・ラングレー

性別　女　年齢　18歳　出身地　台湾
格闘スタイル　キックボクシング
身長　164cm　体重　秘密
血液型　B型
3サイズ　B．85cm　W．58cm　H．84cm
好きなもの　シャワーを浴びること
嫌いなもの　へび

ティアは、素早い動きと機動力を武器に、割と強力な連続技を繰り出すことのできる、これまた魅力的なキャラクターだ。

中でも、超必殺技の3種類が、連続技に持ってこいのいい技が揃っているのがオススメポイントだ。

ジャンプ大P→しゃがみ小P×4→立ち大P→AC（1発目）→ライジングアッパー（大）(10HIT)

通常時の連続技はこれがいい。さきほどのリーのコンボと似ているが、小Pから大Pにつながるのがポイント。

ACは、1発目キャンセルだ。慣れないとムズい。

ジャンプ大P→しゃがみ小P×4→立ち大P→ソルスパイク（大）→バーニングリボルバー(29HIT)

超必殺技を組み込むとこうなる。立ち大Pから大のソルスパイクが決まって、相手が浮いているところにバーニングリボルバーが決まるのが爽快。この場合はACを入れるよりもソルスパイクのほうが威力もあってオススメだ。

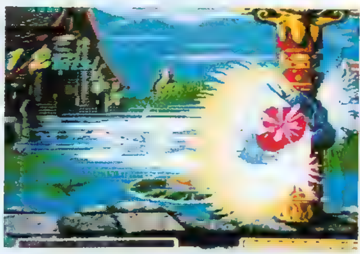
ちなみに立ち大P→AC→ソルスパイクとやるとつながらなくなる。それでこのようになっているのだ。

ジャンプ大P→近立ち小K→大足払い→カットデス・フラッシャー(10HIT)

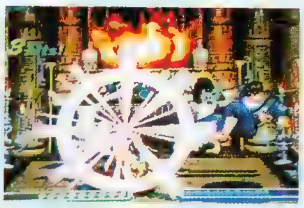
大足払いからカットデス・フラッシャーが決まるので、このような連続技もできる。立ち小Kからの大足払いは、近距離小Kからでないとつながらないので注意。



立ち大Pから大ソルスパイク。浮いた相手に…、



バーニング・リボルバー!!非常にカッコイイ連続技だ。



大足払いで浮いた相手に…、



カットデス・フラッシャー!!これまたカッコイイ。大足以外ではうまくつながらない。

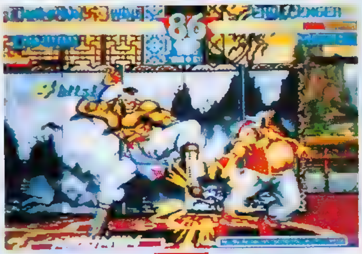


コンドル・ヘッズ

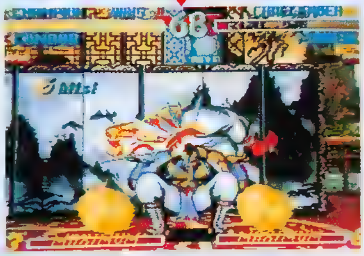
性別　男　年齢　37歳　出身地　アメリカ
格闘スタイル　プロレス
身長　231cm　体重138kg
サイズ　B. 172cm　W. 137cm、H. 149cm
血液型　A型　好きなもの　自然
嫌いなもの　自然に反するもの

コンドルは見た目どおりの重量級で投げキャラだが、連続技は決して貧弱ではない。それなりに出の早い必殺技もあるし、小技も連打が効く。ま、リーとかと比べてしまうと、同時押し技がなかったり大の通常技がつながりにくかったりと弱い印象を受けてしまうが、投げ技との2択として使う分には充分だろう。

めくりジャンプ⇩大P→立ち小P×1〜2・近立ち小キック→立ち大キック・スカイ・ブリッジ（A）orアトラス・ロックバスター(B)（A＝6〜7HIT・B＝9〜10HIT）



めくりから、この大キックまで、立ち小Kをかますのが…。

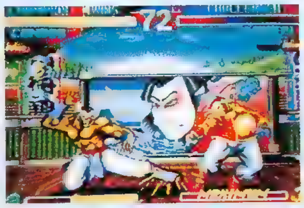


キャンセルして、S・ブリッジ。必ず大で。

最初に持ってきたが、基本というには少し難しい。と言うのも、立ち小キックを近距離技にするのが割とシビアで、跳び込みをかなり低く当てなければならないのだ。いっそのこと省略してしまってもいいかもしれない。

めくりジャンプ⇩大P→しゃがみ小P×4→しゃがみ小K→大スカイ・ブリッジ（A）orアトラス・ロックバスター(B)（A＝9HIT・B＝7HIT）

前出に続いての、基本連続技といったところか。これも、これぐらいの段数をキチッと叩き込むのは、結構難しい。



跳び込みから、小技だけでこの6段。できるかな？

恐らく、コンドルでは最も多段なものだろう。

⇧A（投げ技・要連打）→アトラス・ロックバスター（13HIT）

段数は出るが、入れる技は2つ。⇧Aが入っている間にレバーをグルグルすれば、勝手に出てくれるので、失敗することはないだろう。



⇧Aの投げから、こんな風に。垂直ジャンプ大Pでも応用可。



アルシオン3世

性別　男　年齢　4038歳(推定)　出身地　エジプト　格闘スタイル　ファラオ体術
身長　209cm　体重55kg
3サイズ　B. 100cm　W. 40cm、H. 70cm
血液型　識別不明　好きなもの　現代で初めて飲んだカフェオレ（ぬるいやつ）
嫌いなもの　裏切り

状況は限定されてしまうものの、アルシオンには結構おもしろい連続技が揃っている。「手足が伸びるキャラは、連続技が入らない」てな偏見をもし持っているなら捨てて、積極的に狙ってみよう。ギャラリーうけは一番いいと思うぞ。

A+C→⇦C→大ダッシュニー（A）orアヌビス・ハッグ(B)orファラオ乱舞（C）（A＝3HIT・B＝14HIT・C＝7HIT）

これは簡単。アルシオンは通常のジャンプ技よりも、中段技のA+Cから入ったほうが実戦的。常に⇦Cにつなげることを考えておくと良い。



ゲージがなかったら、ダッシュニーを使ったこの3ヒット。

ジャンプ小K→⇦C→B+D（3HIT）

必殺技をまったく使わないから、キャンセルの必要はナシ。威力はもちろんなくて、B+Dが空中コンボっぽい。

A+C→⇦C→ポイゾン・フォッグ→ファラオ乱舞（7HIT）

これは一番難しい。状況もかなり限定されていて、相手を画面端に追い詰めたときのみ。そしてA+Cは、これ以上ない程深く(接近して出す)当てなければならないのだ。



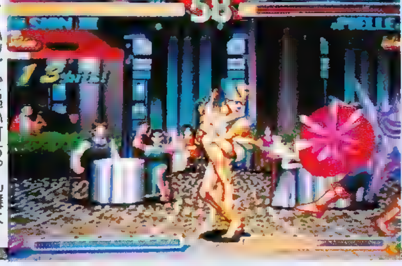
ポイズンから乱舞へ。最初の入り方と位置がすべてだ。

デッドリー・クロー→アヌビス・ハッグ（A）orファラオ乱舞（B）（A＝13HIT・B＝ファラオ乱舞）

D・クローは相手キャラの真上に落ちるように出すこと。



D・クローを真上に落とせたら…。



A・ハッグで追い打ち。乱舞よりも、こっちのほうが良い。

どのルートが近道になる?

GTI CLUB™

RALLY COTE D'AZUR

選ぶルートによって距離も変わる!マップでそれを確認!
ひょっとして近道が見つかるかも!

担当:ずるずる





まずはチェックポイントの暗記から!

ドライブゲームを上手になる上で重要なことの1つ、コースを覚えることから始める。

そのコースだが、その全体像がわからなくては話にならないので、まずそのコースを見ていくとしよう(左の大きいコース図参照)。

サーキットが舞台ではないので、長いストレートであるとか、バンクカーブなるものは存在しないが、要所要所にストレートあり、S字コーナーあり、ヘアピンカーブありという、ドライブゲーマーをうならせてくれるコースレイアウトを持っていることが、コース図を見てわかると思う。

それでもってその舞台が街中でしょう-走れるところはいっぱいある-さて、どこを走ればということになるが、コース図を見てもらうと、街



のところどころにチェックポイントが存在するのがわかる。

その数、かなりのものになるのだが、それら全部を通過しなきゃあならないというものではないのがポイント!

チェックポイントに「A」「B」「C」というマークが付いているものがあるが、それらのうち、どれかを通過しつつ「A→B→C」と通っていけばいい。それさえ守ればどこを通ってもいいのだ。

そこがこのゲームの目玉となるところ-ルートを選択しつつ走り、周回を重ねていけばいいのだ。

さてそのルートであるが、ゲームに設定されているモード(難易度)によって多少異なってくる。

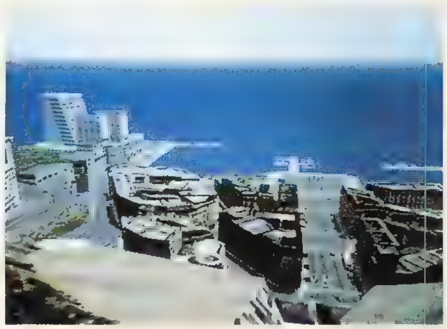
まず初級であるが、初級のスタートは「B③」となり、「C③」を通り、「D」「E」と走り抜け、「A③、A④」のどちらかを通過し、戻るというルートとなる。

この初級だが、走れるコースが限定されているところが多い。まあ迷うことを極力抑えて、ゲームに専念できるようにするためだろう。でも、近道する面白さを味わってもらうべく、コースの後ろで3つ、走れるところを選択できるようにしている。これにより、2つあるチェックポイントのどちらかを選べるようになっている。

近道するか、とばすかというところだろう。

上級だが、スタートは「E」





からとなる。ここからスタートし、いきなりどこへでも行けるというモードに入る!

まず1コ目のチェックポイントは「A①、②、③、④」のどれかを通過する。これを通過後、「B①、②、③」のどれかへ。そして「C①、②、③」へと進み、「D」「E」と走り、1周目を終えるのだ。

その上級より、この街の中ならどこへでも行ける状態となる。が、初級ではライバルのクルマのみコース上に存在していたのに対し、上級ではな~んと一般車が走るというモードになるのだ-いつどこで交通事故が起きても…。

超上級は、上級の逆走の形となる。「E」から「D」、「C」「B」「A」と走り、周回を重ねていく。「超」が付くだけに、やはり難しい-

通過ポイントは全部で5つ！

さて、その5つあるチェックポイントであるが、覚えるのはコース図でOKだろう。あとはそれを実際走る中で探せるかどうかである。

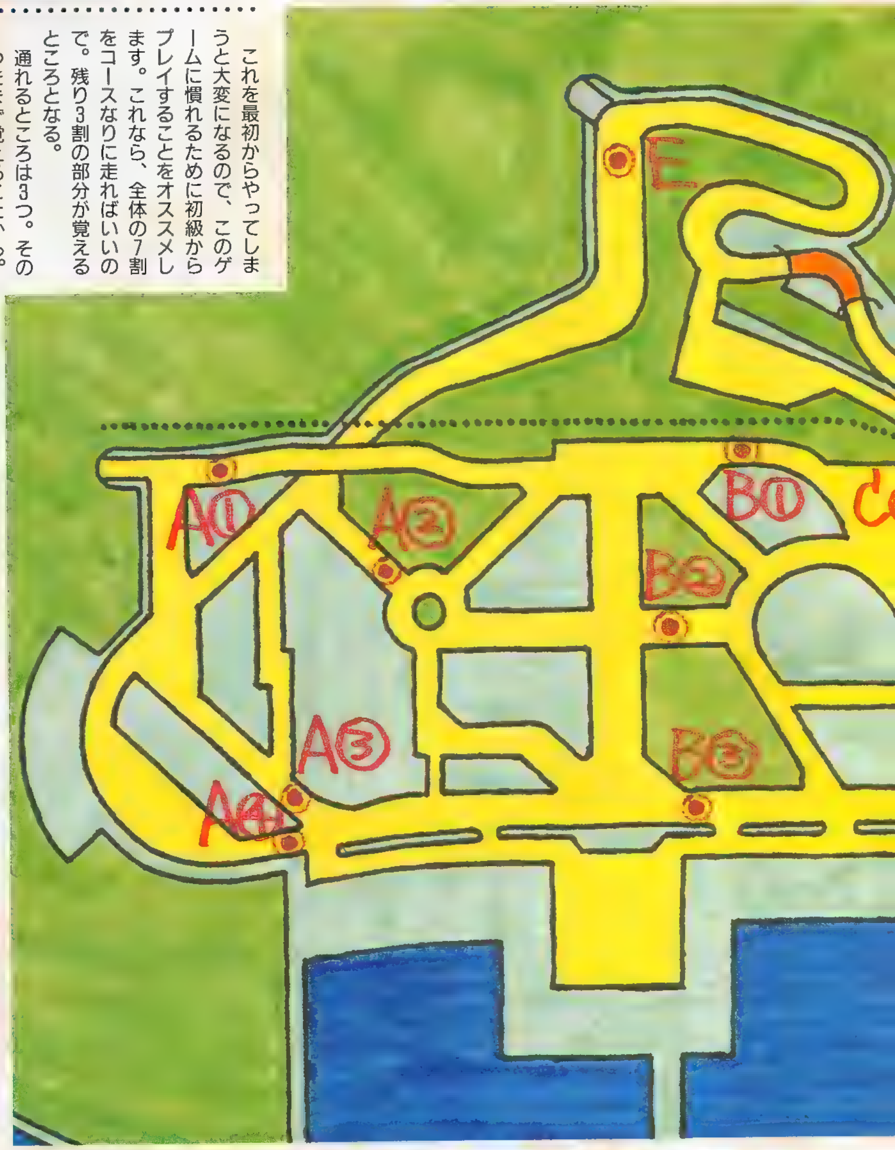
何せ街中ですから、建物ばかりで周りが見えない！その中を走りつつ、次のチェックポイントへ向かうのです。チェックポイントの場所を



1つ目の左。細い道の上に、シケインになっている！

完全に覚えるには、そこへ抜けられる交差点を覚えないといけない。これって普通のドライブと同じ覚え方だね！

とくに「A」「B」「C」は数が多いので、曲がるところを覚えるのではなく、街そのものを覚えないと…ダメ！



これを最初からやってしまうと大変になるので、このゲームに慣れるために初級からプレイすることをオススメします。これなら、全体の7割をコースなりに走ればいいので。残り3割の部分が覚えるところとなる。

通れるところは3つ。その3つをまず覚えることから。それをまずチェック！



2つ目の左。ここに「A③」のチェックポイントがある！

一つは、「E」のチェックポイント後、下り坂を降り、ガード下を抜けて少し進んだ左側の路地！これ、細い道です。さらにシケインになっている。

もう一つは、その細い路地に入るところより少し進んだところにある変形交差点のところの左への道だ。ここは比較的大きな交差点なので、すぐ発見ができるところ！



曲がらずに進むと港へ抜けるコースへ。この先に「A④」が！

ただここを左に曲がる際、気をつけることは、カーブが鋭角でないこと。

そしてもう一つは、曲がらず、そのまま真っすぐ（コースなりに）進んでいくコース。

一番スピードが出せるコースといえるが、一番遠回りとなる。ただ少しだけショートカットできる。それはカフェテラスとなっているイン側だ。ちょっと強引に切り込まないといけない。

さて、この3つのコース取り、君ならどれを選んで走るかな？上級になるとこれが何倍にもなるのだから…ここでムフフ♡となった人！このゲームに向いてます！財布の中身は大丈夫かな？

あっ！コケた！

コースを覚えるまでは、コース脇にガン！とぶつかることが多いと思う。これはやり込んでいくことでクリアをすればいいけど、下り坂でバランスを崩すと…こんな風になったりもするのです！（とびすぎて…自滅っス！）

でもクルマは大丈夫らしいっス！すぐ発進っス！









悩殺!! DANCING EYES ダンシングアイ CGイラスト集Vol. 3

担当：ずるずる



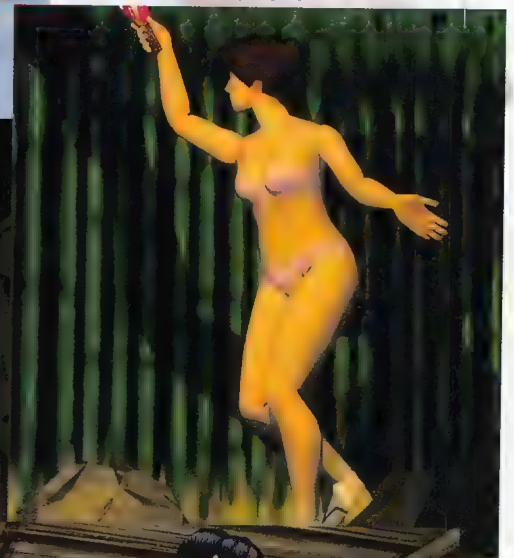


どこが痛いの？



次の方どうぞ









巫女さん…

着物の下は…と期待してもやっぱり下には下着あり！がっかり…なんて人もいるかと思えば、「OKッス！これでOK！」って人もいるんだよね！その気持ち、わかるようでわからなかったりする（う〜む）。どうして男っていうのはこうもスケベなのでしょう？

白衣を着ている下に黒い下着を付ける看護婦がいたら実際すごいだろうねえ！だってそのラインがくっきり見えるのだろうから…。いっそ白衣を着ていないほうがいやらしくなかったり…。

さてさてこのコーナーも大詰め！残るCGはというと…あれが残ってるっス！

大顔太郎の苦悩

●大顔太郎登場（誕生から32歳）

　桑原太郎の人生は順風満帆に見えた。太郎は昭和を代表する映画俳優の桑原二郎と伝説のお姫様女優、森恵との間に生まれた。父・二郎は、太郎が幼少の頃に亡くなり、多額の借金を残したのだが、母の愛情と父の親友だったダイガンコンツェルン後継者・大顔利昭の援助により、太郎は何ひとつ不自由なく育った。

　太郎と大顔家は、家族同様の付き合いであり、利昭の一人娘・陽子とは兄妹のような関係であったが、大学2年の夏から2人は愛し合うようになる。このことに利昭は激怒したが、最後には太郎が婿入することとダイガングループで帝王学を学ぶことを条件に交際を許すことになる。

　太郎は、容姿に恵まれ、両親同様芸能界を目指していたが、それを断念する。しかし太郎は商才にも恵まれ、ビジネス界でもメキメキと頭角を現していく。慶應大学経済学部卒業後、ダイガン銀行へ勤務し、5年後、ダイガンコンツェルンニューヨーク支部出向、さらに3年後、ダイガンエレクトロニクス社長就任、そして2年後、32歳にして史上最年少のダイガンコンツェルン取締役に就任する。

　太郎は25歳で陽子と結婚、30歳のとき、長女が誕生。私生活において何ひとつとして不満がなかった。太郎は何よりも家庭を大事にし、妻・陽子も財閥の一人娘でありながら常に夫を陰で支え、この幸せが永遠に続くものと思われた。

●大顔太郎の苦悩（33歳から35歳）

　政府の諜報部員である観音寺雅也は、ダイガンコンツェルンの不正を暴くために内部へ潜入していた。観音寺は、太郎の取締役就任に伴い、直属の部下に配属されたが、太郎の人柄に惚れ、家族ぐるみで付き合うようになる。

　3年後、観音寺は、取締役・亜米宏（大顔利昭の妹・里香の夫）の不正をつきとめるが、任務と友情の間で悩み、結局太郎に報告する。その頃太郎は、次第に妻・陽子と観音寺の間を疑うようになっていた。観音寺の妻は病弱で入退院を繰り返していたため、何かと観音寺の面倒をみていたが、そのような事実はまったくなかった。しかし太郎の疑惑は膨れ上がり、観音寺が不正をつきとめたことを亜米へ伝えるのであった。

　亜米は、かわいがっていた日系アメリカ猿の亜米理夫に観音寺を脅すように命じるが、亜米理夫は観音寺に簡単に餌付けされてしまう。しかしあるとき、亜米理夫のおちゃめなイタズラから観音寺は車の事故で命を落とすことに。偶然同乗していた陽子もそれに巻き込まれてしまう。太郎は悲しみに暮れるが、その後、観音寺の妻から陽子がどんなに太郎を愛していたかを聞き、自分が陽子を殺したのだと自分を責め続け、徐々に人間性を失っていくのであった。

女多高校

●エミリー大顔（日本）
3月28日生まれ　19歳
身長：161cm　スリーサイズ：秘密
職業：宇宙格闘家
趣味：なんか壊す
憧れの人：ドラ○もん、マス○山
悩み：パパと体型が違うこと

●堂本純（日本）
5月15日生まれ　16歳
身長：170cm　体重：57kg
職業：高校生
趣味：熱帯魚育成、バイク
女多高校サッカー部員。一見、真面目そうだが、超女好き。右と左がよくわからないことと、興奮すると口が魚みたいになることを気にしている。

●森下のぞみ（日本）
6月13日生まれ　17歳
身長：165cm　スリーサイズ：B89W57H83
職業：高校生
趣味：おやじハント
憧れの人：仲代達矢

●山口桃子（日本）
9月1日生まれ　16歳
身長：159cm　スリーサイズ：B82W61H85
職業：高校生（小説家、タレント、ゲーム評論家）
趣味：ショッピング
私小説「女多高校青春白書」がベストセラー、テレビドラマ化。クラブ「ダンシングアイ」店長と交際。

●多田貴美子（日本）
3月28日生まれ　17歳
身長：163cm　スリーサイズ：B80W52H80
職業：高校生
趣味：テニス

ニョタスポーツクラブ

●佐野麻起子（日本）
7月31日生まれ　20歳
身長：165cm　スリーサイズ：B82W57H86
職業：看護婦
趣味：採血

●アンドロポフ・ドワノフスキー（ロシア系アメリカ人）
6月27日生まれ　体重：98kg
身長：195cm　スリーサイズ：B100W88H89
職業：インテリアデザイナー
好きなもの：ハムスター、オオクワガタ

●ジュディ・ギャザラ
8月3日　体重52kg
身長：168cm　スリーサイズ：B120W60H100
職業：某ボディビルダーの私設応援団所属チアリーダー
好きなもの：マッチョ

●ハンナ・ヨアヒム・マルセイユ（ドイツ）
9月30日生まれ　22歳
身長：179cm　スリーサイズ：B88W56H82
職業：モデル（主にコスチューム関係）
趣味：旅行、読書、テニス
好きなもの：中世の城など歴史的建造物
嫌いなもの：目線がいやらしい男の人
ミリタリーはあまり詳しくないが、制服とかは結構お気に入り。「戦車をこんなに間近で見たのは初めてでびっくりしちゃった！でも男の子なんかが憧れる気持ちも少しわかったな」と談。

男愛高校

●刀堂夏美（日本）
7月7日生まれ　16歳
身長：165cm　スリーサイズ：B82W56H82
職業：高校生
趣味：水泳、その他スポーツ全般

●刀堂竜次（日本）
11月4日生まれ　18歳
身長：170cm　スリーサイズ：B85W58H86
職業：モデルのたまご
趣味：料理、ショッピング
男愛高校OB

ダンシングアイ

●榊原千昭（日本）
6月22日生まれ　22歳
身長：フリーター、
バンド「TASK FORCE」のG兼Key
趣味：音楽鑑賞、好きなアーティストは…
HELLOWEEN, BLIND GUARDIAN, HEAVENS GATE, SCANNER, RUNNING WIND, GAMMA RAY, ATTACK…「メロディックデスも好き。FAIR WARNINGとか、HRも聴くぜ」
好きなもの：激しくて、美しいもの。食べ物はラザニアが好き。「やっぱジャーマン・パワーメタルが一番だな」
嫌いなもの：ラップ、グランジ、オルタナ、パンク。トレンドに流される奴。

女多小学校

●双子
・オリヴィエ・ローゼンフィールド（姉）
6月15日生まれ（午前8時03分）12歳
身長：145cm　体重24kg
好きなこと：クリスといっしょに遊ぶこと。とくにかくれんぼやお医者さんごっこは大好き！
・クリストファー・ローゼンフィールド（弟）
6月15日生まれ（午前7時51分）12歳
身長：144.5cm　体重24kg
好きなこと：乳しぼり、花子のミルクでチーズをつくること。
職業：本来なら小学生。しかし大顔の意向により、邸宅内での特殊教育を受けている。
秘密：現在は大顔と瞳の子供ということになっているが…

●樋口塚萌（日本）
9月16日生まれ　12歳
身長：152cm　スリーサイズ：秘密
職業：小学生
趣味：ザリガニ飼育、イラスト投稿
憧れの人：同じクラスのヒロシ君

●観音寺ありさ（日本・北欧在住）
8月23日生まれ　10歳
身長：140cm　体重：33kg
職業：小学生（病気療養中）
趣味：童話作り、植物の観察。
生まれつき身体が弱く、祖父母の住む北欧で療養中。ほとんどしゃべらないが、植物とお話ができる不思議な少女。

その他

●大顔瞳（日本）
9月26日生まれ　26歳
身長：169.5cm　体重：58kg
スリーサイズ：B1XXW64H98
ブラのサイズはJカップよ♡
職業：専業主婦
趣味：レース編み、パッチワーク、クロスステッチ
秘密：大顔のサイズに不満を持ちながらも、実は厳格な家庭に育った貞淑な女性であるため、不倫には踏み切れないでいる。しかし最近は、高校のときに憧れていたあの人に後ろから攻めてもらうのを考えつつの1人Hにハマっている。
外見とはウラハラに、Mの気がある。

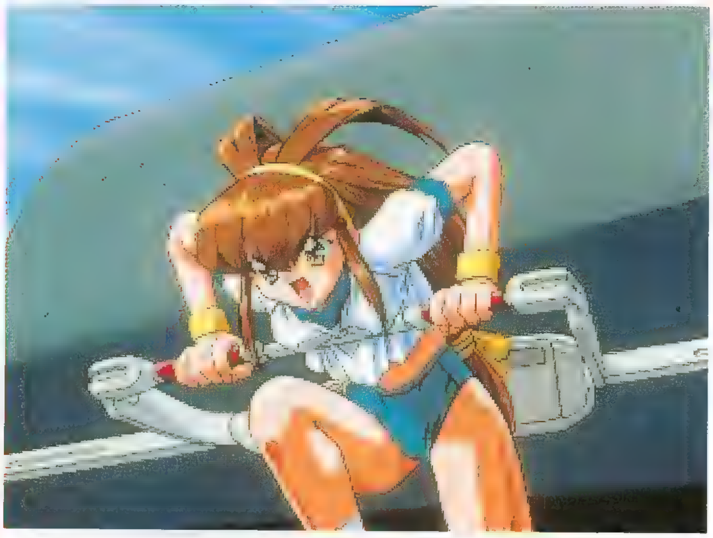
●高橋麗奈（日本）
4月16日生まれ　18歳
身長：168cm　スリーサイズ：B80W49H77
職業：専門学校生
「巫女さんは新年アルバイトでやってるの」
趣味：洋菓子作りと編み物（上手下手は別問題）、マンガとかも好き。
好きなもの：着物（晴れ着）。食べ物はハンバーグ。
嫌いなもの：はんぺんの「舌触り」が嫌い。「だってあれ、舌に吸い付いてくるでしょう？」

●ミス・クリス
12月24日生まれ　18歳
身長：172cm　スリーサイズ：B90W57H89
職業：サンタのたまご
趣味：釣り

ゲーメストEXシリーズ

サターン版

バトルアスリーテス大運動会



©1996 AIC/ iPC

絶賛発売中!!

定価1,180円

■西暦30年の未来を舞台に繰り広げられる育成シュミレーション「バトルアスリーテス大運動会」。様々なデータや各種イベントを完全網羅し、シナリオ攻略もバッチリ掲載！「宇宙撫子」になるためのパーフェクトガイドの登場だ！

TOMB R△IDERS

サターン・プレイステーション 両機種対応版



©1996 CORE DESIGN LIMITED
©1997 Victor Interactive Software Inc.

●A5判　●1月下旬発売予定　●価格未定

■冒険家レイラは医療研究で世界のトップをゆくナトラ・テクノロジー社のオーナー”ナトラ”から、インカの遺跡に眠るという”未知のパワーを秘めた秘宝”を探して欲しいと依頼される…。各ステージマップを完全掲載。冒険をサポートするパーフェクトガイドブック緊急発売！

ニューゲームジャングル

ひさびさの固定画面アクション登場

YUKI BUTA MAN P（ユキブタマンピー）

雪の積もったフィールドで、ブタマン（?）が大活躍。その名は「ユキブタマンーP」。ピーって何だ?

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

主人公はユキブタマン！敵を雪だまでやっつけろ！

この「ユキブタマンーP」は、固定画面のトップビュー（上から見おろした形）のアクションゲーム。

主人公は、黒いブタのようなヤツで、名前がユキブタマン。コイツを操って、敵をやっつけていくのが目的の単純明快なアクションゲーム。

攻撃方法などが、ちょっと特殊なアクションゲーム。その内容はどんなものか?

自然破壊を許すな！悪者3人組をやっつけろ!!

ゲームのストーリーは、悪いヤツ3人組が、自然環境を破壊しようともくろんでいる。それをやっつけるため、ユキブタマンは立ち上がる！というもの。

注目すべきはそのキャラクター。一見アメコミ調のギャグマンガのようなキャラクターが新鮮だ。

ボスキャラクターの3人組も、どこから見ても日本人ではない面構えである。こんなアメリカンなキャラクターが、キミをこのゲームの世界へといざなうのだ。ちょっとイヤかも。



雪玉を転がしている黒いブタ、それが主人公のユキブタマン。



敵キャラクターがなんとアメリカンなカンジ。イヤかも。

基本ルール 雪玉を作って転がして投げる！

ユキブタマンは、雪玉を作って、それを相手に投げて攻撃するのだが、雪玉を作るのには、地面に雪が積もっているところでボタンを押さなくてはならない。

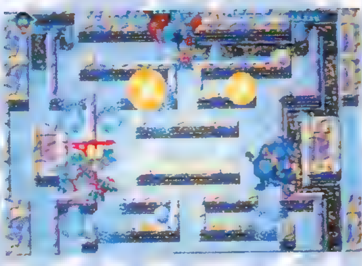
雪玉を作ったら、それを転がしていくことによって、雪玉を大きくしていくことができる。雪玉は、大きければ大きいほど、壁に当たったときに分かれて飛んでいく雪玉が増えるのだ（つまりは威力が増す）。

ただし、雪玉を転がした場所は、雪がなくなってしまい、地面がむきだしの状態になる。しばらくすればまた雪が積もるが、地面がむきだしでは雪玉が作れないので、効果的な雪玉作りが要求されるというわけだ。

雪玉を直接当てて敵を倒したり、雪玉を壁にぶつけて、分裂させて敵に当てたり、ちょっぴりパズルの要素もありそうなゲームシステム。このへんにこのユキブタマンーPの核があると思うがどうでしょう?



雪を転がして雪玉を作り、敵に当てよう。



たくさん敵を巻き込もう。壁に当たると雪玉は分裂する。



これはボス戦。どんな攻撃を仕掛けてくるのか?

ダイナマイトで面クリア!? 雪崩が起きたらステージクリアだ！

敵を雪だまでやっつけていると、たまに「ダイナマイトスイッチ」を出す敵がいる。

このダイナマイトスイッチは、雪に覆われた地面に隠されている「ダイナマイトスイッチ差し込み口」（そのまんまだ）に差し込むことで、ダイナマイトの爆発をさせることができる。

この爆発により、画面全体に雪崩を起こし、画面全体を雪で覆うと、これがステージクリアとなる。なんとも豪快なステージクリア方法である。

また、敵の中には、このダイナマイトスイッチだけではなく、プレイヤーの手助けとなるアイテムを出す敵などもいるので、どんどん敵を倒して、どんどん爆発させていくのが通常。

アイテムは、スノーボードやゴーグル、ナマズ、MDラジカセなど、いろいろあるが、ただ名前を聞いただけでは効果のわからないようなモノばかり。一体どんな効果を与えてくれるのか?楽しみである。



敵の出すダイナマイトスイッチを、地面にある差し込み口に入れると…。



爆発が起こり、その後雪崩が起きて画面が雪で埋まり、ステージクリアだ。

発売は1月～2月初旬 雪が降る頃に発売される

名前を聞いただけではゲーム内容が想像できないアクションゲーム、ユキブタマンは、1月～2月初旬に発売される。期待に雪を膨らませて待とう！

コミカルなキャラが大暴れ!!

羅媚斗 RABBIT

新しいシステム「動物霊」に注目だ。

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー

前回も簡単に紹介はしたが、コマンドなど一部変更されたところもあるので、それらと一緒に今回はもう少し突っ込んだ説明をしよう。

基本操作

コントロールは8方向レバーと4ボタンで行い、ボタンはそれぞれ「弱パンチ、強パンチ、弱キック、強キック」に対応している。

また、「レバー前＋ボタン」で通常よりリーチの長い攻撃を出すことも可能だが、その分スキもあるので使いどころを考えていく必要があるぞ。

「ジャンプ」は小ジャンプと大ジャンプとがあり、攻撃連携の組み立てに使いわけていこう（相手の攻撃に対しては一部の技を除いて「空中ガード」も可能）。

また、相手の近くで「レバー前＋強パンチ（キャラによっては強キック）」で「投げ」が可能で投げられた相手は回避不能だ。

その他にも通常の必殺技や、後述する動物霊を呼び出すことによって使用可能になる追加必殺技や超必殺技などシステムも凝っているぞ。


リーチある攻撃。目押しコンボの最後に繋げるのもいい感じ。

動物霊召喚!!

「羅媚斗（ラビット）」では、今までにない『動物霊』という新しいシステムを採用している。これは、8人のキャラクターたちがそれぞれ固有の動物霊を持っていて、戦闘中にそれを呼び出すことによって戦いを有利にすすめていくといったシステムである。

では早速、動物霊の呼び出し方法を説明しよう。まず体力ゲージの下にあるゲージを溜めなければいけない。これは、こちらが技を当てたりガードさせたりすることによって溜まっていくので、それまでは積極的に攻めていこう。

ゲージが満タンになると、それはストックされる（ストック数は数字で表示されるぞ）ので、沢山ストックして一気に逆転を狙うということも可能だ。

さて、ゲージがストックされたら動物霊を呼び出してみよう。コマンドは多少変更され、全キャラ共通で「A＋B＋C」同時押しだ。これで各キャラ固有の動物霊が一定時間背後につき、手助けをしてくれるぞ!!


A＋B＋Cで固有の動物霊登場!!

この固有の動物霊が背後についている間は、「A＋B＋C」で通常必殺技とは異なる追加必殺技が、またそれぞれの特殊コマンドで超必殺技が使える。

また、CPU戦では相手を倒すことによって自動的にその相手の動物霊を奪い画面下にストックされるので（対戦時は初めから全部ストックされている）、それら他の動物霊を召喚することもできるのだ。


これは追加必殺技の一例。

召喚方法は全キャラ共通で、レバーを真下に短く入力することで動物を選択し、「レバーを前に入れながらA＋B＋C」で呼び出すことができる。

ただしこの他人の動物霊の場合は、召喚直後それぞれの超必殺技を自動的に出した後すぐに消滅してしまうので注意しよう。


大ダメージを与える超必殺技だ。


他の動物霊はすぐに消滅するので、うまく使っていこう。

動物霊の効果は?

動物霊を呼び出すことによって追加必殺技や超必殺技が使用可能になるメリットもあるが、それ以外にも各キャラ固有のメリットが存在する。ただ、メリットだけではなく若干デメリットも存在するのでそのへんは考えて使っていこう。

詳しい説明は省くが、キャラごとに「空中ダッシュが可能になる」「投げ間合いが広くなる」「相手を捕まえて動けなくする」などのメリットがある。逆にデメリットとしては「ジャンプ力が低下する」「通常技でも削られる」といったものがある。呼び出すタイミングも重要だろう。

面白いシステムが沢山あるぞ

その他細かいところでは、相手の攻撃を払いのける「払い」という防御システムや、通常技から通常技へ繋ぐ目押しコンボ、空キャンセル、そして倒れている相手には通常技、必殺技、超必殺技などでの追い打ちも可能になっている。

今までとは一味違ったアクションゲーム「羅媚斗」、君も動物霊といっしょにぜひコミカルアクションを体験してほしい。


動物霊をつけると様々なメリットが…。これは天人の特殊能力「空中ダッシュ」。


NEO GEO
ブレイカーズ
BREAKERS™
闇にいどむ!!
闘志うずまく…
●上級者の要求にも応える高い操作性を実現
●超必殺技をストック出来る「スペシャルゲージ」を使用し、更に白熱する対戦が可能
●レバーやボタンの組み合わせでくりだせる「特殊技」により、真剣勝負のかけひきを再現
©1996 VISCO CORPORATION
NEO GEOはSNKの商標です。
VISCO 株式会社ビスコ
〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F
TEL.03-3554-0124


ELECTRONIC ARTS
羅媚斗
RABBIT
格闘アクションに新たな地平！
最大4キャラが画面狭しと暴れ回る！
近日登場！

「この宝珠を八つ集めれば、きっと…！」

八つの『獣神珠』を巡り、八人の想いが交錯する。
獣達の力を借り、彼等は戦いに赴く。





プレイヤーキャラ2体に加え、パートナーとなる獣神(動物霊)が呼び出せます。攻撃の手助けをしてくれたり、守ってくれたり、奇想天外なアクションが楽しめます。



必殺技、一部の通常技を除く全ての攻撃アクションにキャンセル可能！プレイヤーの発想と研究次第ではオリジナルの連続技を組み立てることが出来ます。

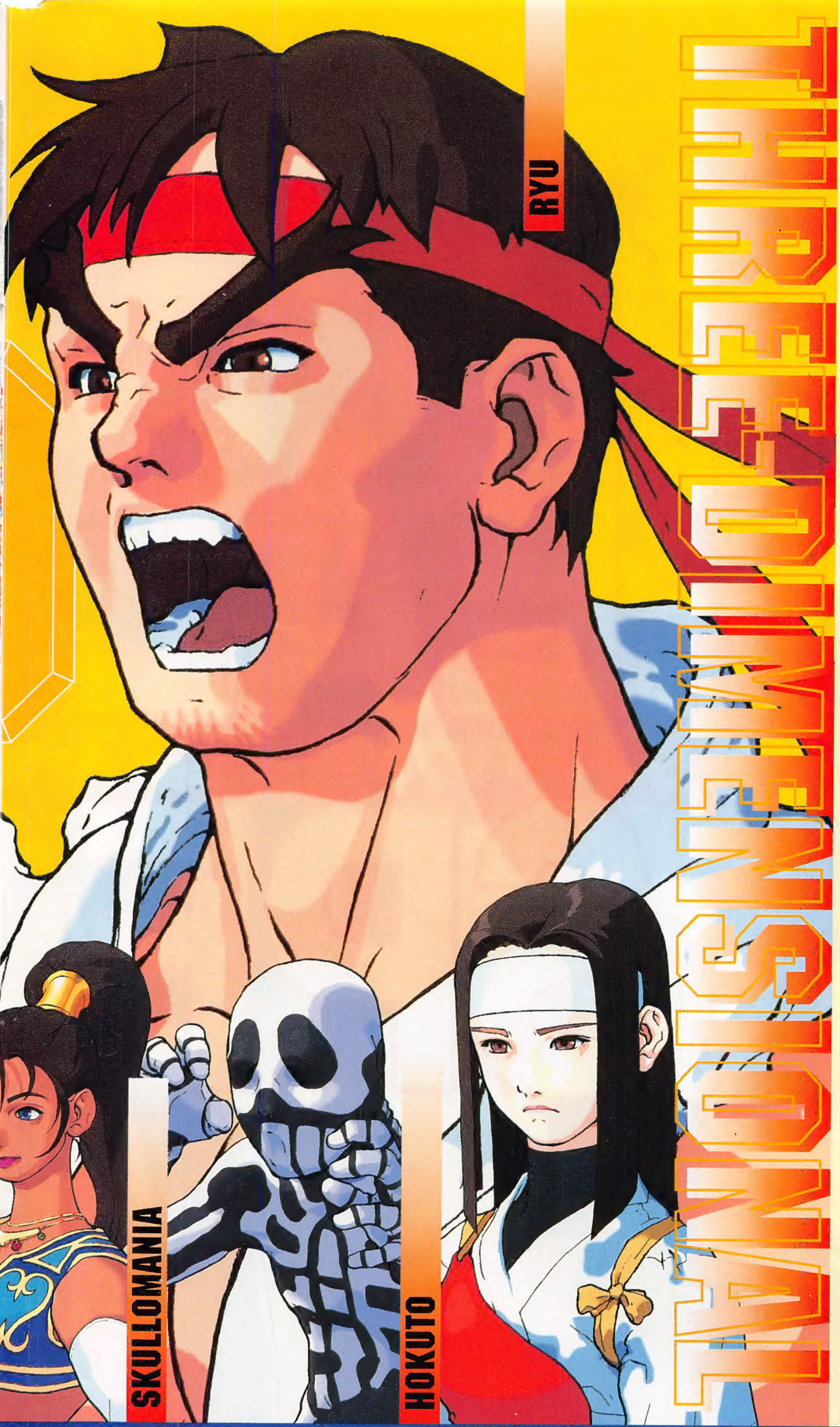


上段ガードの一種として、従来の「受け止める」防御ではなく、「紙一重でかわす」『避け』を導入。硬直時間が短く、攻守入れ替わりのテンポを早くします。


最高の舞台が待っている。
BOUT
シャル ネオジオに登場
CIAL



The Future Is Now
SNK
REAL
リアルバウト餓狼伝説スペ
SPEC
Real Bout
SPECIAL
©SNK 1996
★NEOGEOはSNKの商標です。



〈ウォーザード〉シークレットファイル取扱店

●プラサカプコン(野幌店)
〒069北海道江別市東野幌町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】
●ビバ・サーカス(柏村店)
〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】
●ビバ・サーカス(本荘店)
〒015秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】
●カプコサーカス
〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】
●カプコステーション(三条店)
〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】
●マジカルカプコ(三条店)
〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】
●カプコステーション(十日町店)
〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】
●メルヘンランド(見附店)
〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】
●メルヘンランド(白根店)
〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】
●マジカルカプコ(佐和田店)
〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】
●プラサカプコン(黒崎店)
〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒崎ショピングセンター内】
●メルヘンランド(分水店)
〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】
●メルヘンランド(十日町店)
〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】
●マジカルカプコ(取手店)
〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】
●メルヘンランド(岡部店)
〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】
●メルヘンランド(会津店)
〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】
●ビバ・サーカス(船引店)
〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】
●メルヘンランド(ホテル東急店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】
●プレイタウン(サンルート店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】
●ビバ・サーカス(茂原店)
〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】
●プラサカプコン(富津店)
〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショピングセンター内ゲームコーナー】
●プラサカプコン(相模原店)
〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】
●プラサカプコン(座間店)
〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショピングセンター内ゲームコーナー】
●プラサカプコン(山室店)
〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】
●プラサカプコン(高岡店)
〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】
●プラサカプコン(魚津店)
〒937富山県魚津市上村木413アップルヒル2F【Y^2 FACTORY内ゲームコーナー】
●メルヘンランド(美濃店)
〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショピングセンター内ゲームコーナー】
●マジカルカプコ(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】
●キッズパーク(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】
●キッズカプコン(青木店)
〒470-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショピングセンター内】
●プラサカプコン(安城店)
〒446愛知県安城市住吉町荒曽根23【安城ビバタウン内ゲームコーナー】
●メルヘンランド(弥富店)
〒498愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123【ウイングプラザバディー2Fゲームコーナー】
●プラサカプコン(アクティ)
〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61
●プラサカプコン(コスモタワー店)
〒559大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16大阪ワールドトレードセンタービルディング・メールボックス番号224
●メルヘンランド(岸和田店)
〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】
●ビバ・サーカス(熊取店)
〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクェア熊取店3Fゲームコーナー】
●プラサカプコン(AP店)
〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ・タカシマヤ3F】
●ビバ・サーカス(桜井店)
〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】
●メルヘンランド(可部店)
〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルショク可部店ゲームコーナー】



ゲーメスト 1997 1.30/2.15 合併号 No.188
平成9年2月15日発行(毎月2回、15日、30日発行) 第12巻第2号通巻188号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円
雑誌22443-2／15

T1022443020550